

蘇るPC-8801伝説

【森田オセロ】その強さの秘密

森田和郎インタビュー

名作ゲーム・伝説の作者座談会

木屋善夫【ザナドゥ】 内藤時浩【ハイドライド】

永久
保存版

ASCII

赤松 健【ラブひな】【魔法先生ネギま!】
インタビュー

大ヒットコミック作家は高校生の頃、8ビットゲーム作家だった

ザ・ブラックオニキス／ファイヤークリスタル

CD-
ROM
Include

ドーム／ハイドライドI・II・III／スーパー大戦略／ハラキリ／
リグラス／ファイナルゾーン／刑事大打撃／アーコン／うっでいぽこ


88ユーザーが隠れて遊んだ名作アダルトゲームが袋綴じで蘇る!

177／マカダム／まりちゃん危機一髪●開発秘話

蘇るPC-8801伝説

永久
保存版





蘇るPC-8801伝説

永久
保存版

002 イン트로ダクション PC-8801

008 竜虎相撃つ!? 夢の対談再び 「ザナドゥ」木屋善夫 vs 「ハイドライド」内藤時浩



016 嗚呼青春のPC-88

船田戦闘機／クーロン黒沢／宮村優子／三遊亭円丈／さとう げん／矢野 健太郎



022 PC-8801 がスーパークリエイターに育てた スペシャルインタビュー 赤松 健

028 特集1 今、蘇る! 懐かしの PC-8801 名作ゲーム 珠玉の13本

- 030 付録 CD-ROM インストールガイド
- 034 ザ・ブラックオニキス
- 040 ザ・ファイヤークリスタル
- 046 無敵刑事 大打撃 ～史上最大の犯罪～
- 050 ハイドライド
- 054 ハイドライド2 - SHINE OF DARKNESS -
- 060 ハイドライド3 - THE SPACE MEMORIES -
- 066 スーパー大戦略
- 070 HARAKIRI - ハラキリ -
- 074 うっでいぼこ
- 076 リグラス - 魂の回帰 -
- 080 ファイナルゾーン
- 082 ドーム ～ THE DOME
- 084 アーコン



086 伝説の森田将棋 その強さの秘密とは?

森田和郎 インタビュー

094 「テグザー」「シルフィード」を制作したOBが語る! 当時の秘話をお蔵出し! ゲームアーツ徹底研究



102 「イース」「ソーサリアン」「ザ・スキーム」の名曲をつむいだ作曲家 古代祐三 インタビュー

108 名機をちょっと解体してみました PC-88解体新書

118 サッポロバレーを照らした曙光
デービーソフト・イン・アーリー・デイズ



126 TBN 127 Yoのけそうぶみ
128 井上クンの頁

129 PC-8801の歴史は、ゲームの歴史！ ハチハチゲームが全部わかる

特集2 **PC-88 ジャンル別
ゲーム研究**

- 130 アクション編
- 138 ロールプレイング編
- 146 シミュレーション編
- 154 アドベンチャー編

162 オールラウンド8bitマシン **「PC-8801」はこうして生まれた**

168 あのことろ、ぼくたちはゲームをつくっていた！ ログインとともに振り返る
ツクールシリーズの血統

174 PC-8801のソフトは九州 vs 北海道の戦いだった？

178 ぶっちゃけファルコムゲームをやるために88を買ったようなものだった！
日本ファルコム クロニクル

184 あのととき何が売っていたのか？ ログインSOFTLOGで見る **年間ベストヒットソフト20**

190 **アクションRPG大研究**



196 '80年代を駆け抜けた8ビットの王、PC-8801シリーズの歴代モデルを追う！
PC-88 データブック

162 袋綴じ特別企画



210 「まりちゃん危機一髪」誕生の秘密 ● 真樹村 正氏インタビュー

212 **特集2** PC-88 ジャンル別ゲーム研究 ● アダルト編


220 「177」「マカダム」 ● マカダミアソフト20年目の真実

222 「マイ・ロリータ」制作秘話 ● 望月かすみ氏インタビュー

みんなが、チャレンジした！

このマシンが
今の自分を
作ったのかもしれない

NEC | Personal Computer
PC-8801



当時、PC-8801では「スクロールゲームは作れない」と言われていましたが、『アルフォス』ではVSYNC割り込みに同期して画面データをVRAMに転送することで高速なスクロールゲームを実現しました。今のPlayStation2などでも同じ手法が使われています。だから『アルフォス』は、すごく時代の先を行っていたゲームなんです。

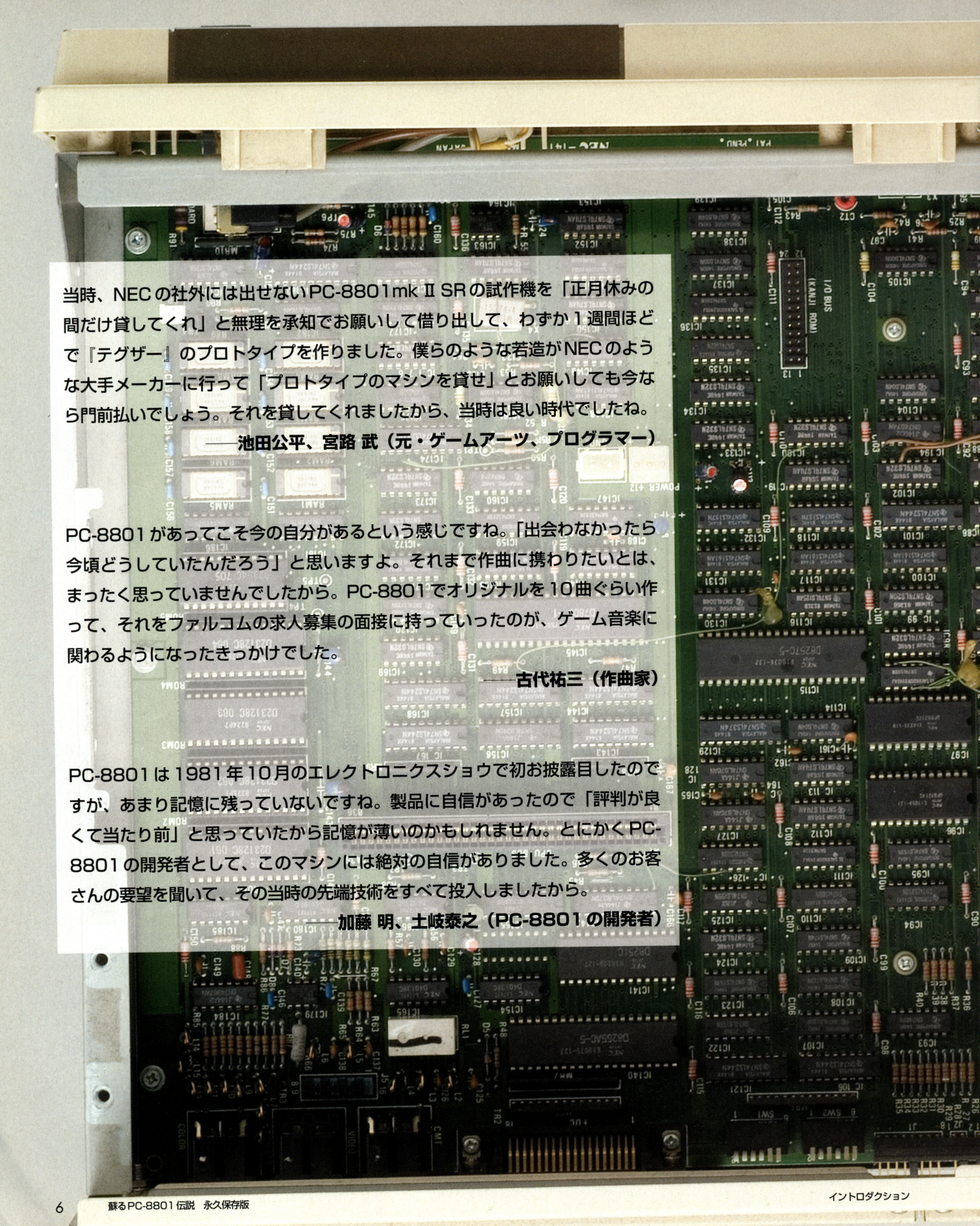
——森田和郎（プログラマー）

高校2年の時にPC-8801で作ったゲームをボーステックさんに持ち込みしたら「面白い」と評価してくれて製品化されました。それが『パラディン』なんです。当時を振り返ると「我ながら、よくやったなあ」と思いますね。

——赤松 健（漫画家）

PC-8801用ワープロの「春望」ではメモリが足りなくて、使っていないVRAMとかフロッピーディスクコントローラのメモリまで、全部かき集めてソフトを動かしていました。それでも足りないので、自分自身を書き換えるプログラムを書いていたね。でも、ゲームでこれをやると、ファミコンに移植したときに動かないんですよ。ファミコンのカートリッジはROMだからね。

——松井文也、小林貴樹（元・デービーソフト、プログラマー）



当時、NECの社外には出せないPC-8801mk II SRの試作機を「正月休みの間だけ貸してくれ」と無理を承知でお願いして借り出して、わずか1週間ほどで『テグザー』のプロトタイプを作りました。僕のような若造がNECのような大手メーカーに行って「プロトタイプのマシンを貸せ」とお願いしても今なら門前払いでしょう。それを貸してくれましたから、当時は良い時代でしたね。

——池田公平、宮路 武（元・ゲームアーツ、プログラマー）

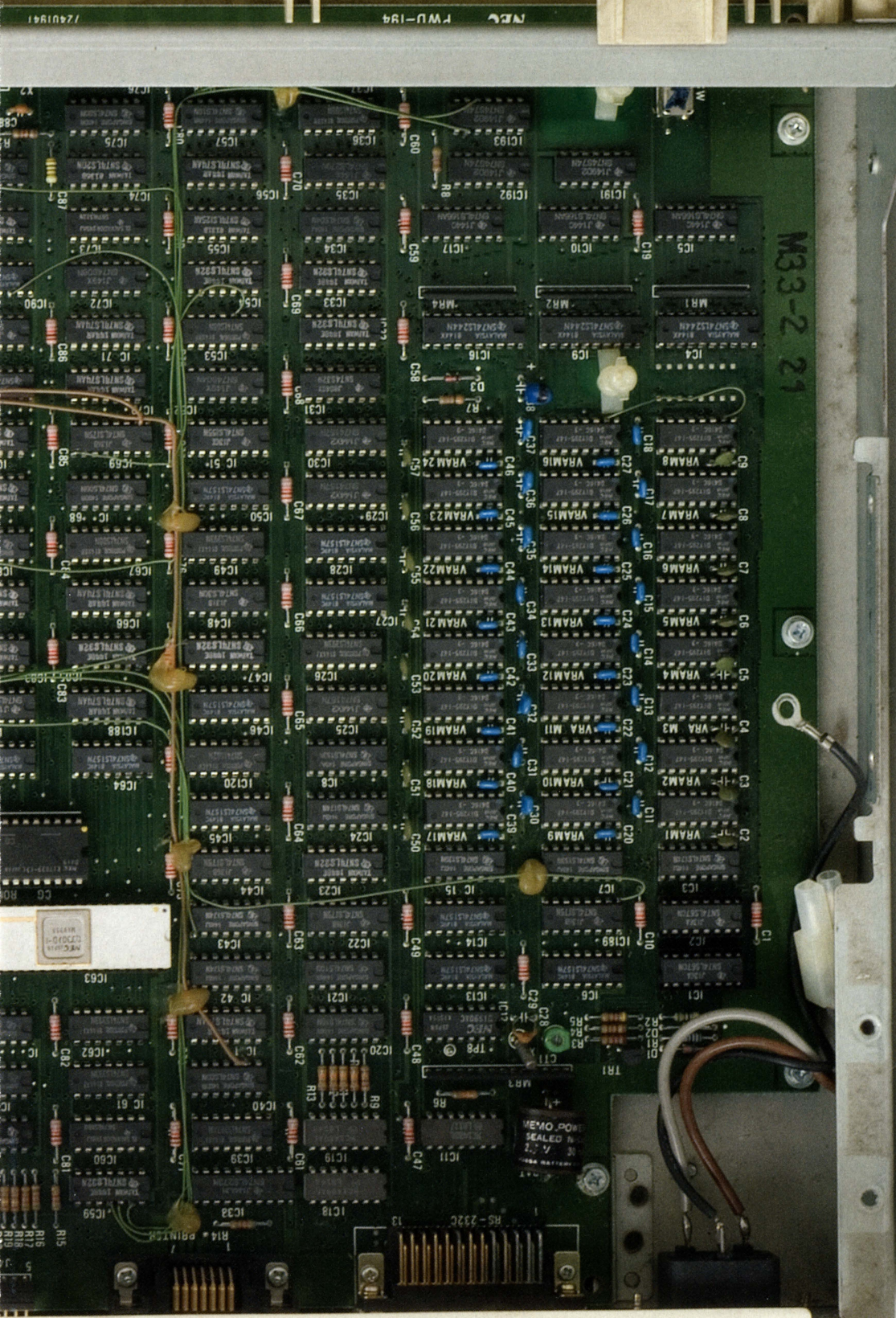
PC-8801があってこそ今の自分があるという感じがですね。「出会わなかったら今頃どうしていたんだろう」と思いますよ。それまで作曲に携わりたいとは、まったく思っていないでしたから。PC-8801でオリジナルを10曲ぐらい作って、それをファルコンの求人募集の面接に持っていったのが、ゲーム音楽に関わるようになったきっかけでした。

古代祐三（作曲家）

PC-8801は1981年10月のエレクトロニクスショウで初お披露目したのですが、あまり記憶に残っていないですね。製品に自信があったので「評判が良くて当たり前」と思っていたから記憶が薄いのかもかもしれません。とにかくPC-8801の開発者として、このマシンには絶対の自信がありました。多くのお客さんの要望を聞いて、その当時の先端技術をすべて投入しましたから。

加藤 明、土岐泰之（PC-8801の開発者）

皆が熱中したマシン PC-8801!



夢の

竜虎相撃つ!?

special interview

木屋善夫

Yoshio Kiya

内藤時浩

Tokinhiro Naito

インタビュー・文 森瀬 繡
撮影 小林 伸
協力 (株)アークライト「Role of Roll Station」
(有)ヴァイスフラウンシュマン「武器屋」

対談再び!

東の木屋善夫に西の内藤時浩といえば、パソコンゲーム史を通じて屈指のビッグタイトルを数多く生み出したスタープログラマー。8bit時代のマイコンキッズの憧れの大巨頭だ。伝説の「浜名湖うなぎ座談会」から実に20年。再び顔を合わせたふたりに、当時の思い出と、知られざるその後と現在について大いに語っていただいた。

実はうなぎの味はあまり覚えてない(笑)

——「伝説の浜名湖うなぎ座談会再び!」ということで、伝説を超えて神話級のゲームデザイナーとすら言ってしまうても過言ではないお二方を前に、少々舞い上がってしまっております。今日はよろしくお願い致します。

木屋 よろしくをお願いします。

内藤 こちらこそよろしく。いやあ、懐かしい(編集部が用意した80年代のパソコン雑誌をばらばらめくりながら)。

木屋 (覗き込みながら) 恥ずかしい写真を撮られてるなあ。

内藤 この時だと思うんだけど、僕と富さんと木屋さんと、3人でベッドに入った写真を撮られたりしました。

——20年前なので当たり前ですが、お

ふたりともお若かったですよね。

内藤 髪の毛あるんですよ(一同笑)。

——こだわりますね。

内藤 なくなってから分かる、髪はながーい友達っていう。

——当時は一読者としてこの記事を読んでいたのですが、木屋さんと富さんの妹さんのことが何故か強調されていて、強く印象に残っています。

内藤 美人って噂のですか。この一冊だけじゃなくて、あちこちでネタにされてましたよね。えっと、たしか名前はヒロコさん。

——よく憶えていらっしゃるんですね。

内藤 だってあちこちで紹介されていたでしょう?

木屋 こいつはあれですよ。金ハスベシャルとかあったじゃないですか。タノキンじゃなくてなんだっけな、あのへんの

ジャニーズ系の連中が作った映画とかに出てたんですよ(一同感嘆)。

——ところで、ひょっとするとおふたりは20年ぶりにお会いされたことになるのでしょうか?

木屋 うん、そうなのかな。

内藤 うん。そうですね、お話すタイミングはほとんどなかったはずですよ。

木屋 でもあの頃、メーカー関係のゲームショーが結構多くて、何度か顔を合わせたぐらいのことはあったんですよ。

内藤 すれ違ってましたね、時々。

木屋 まあまあ売れてるソフトを出してるプログラマーが、そういう機会にだいたい年に2、3回はどっかで会って、みんなであーわー話していた。

内藤 でも、こうやってちゃんと話す機会はなかったんで、気持ち的には僕は20年ぶりです。

浜名湖うなぎ座談会

column

「浜名湖うなぎ座談会」とは、当時はアスキーから刊行されていたパソコン雑誌『LOGiN』の1986年4月号に掲載された、伝説的な座談会記事。

当時人気の絶頂にあったRPG3作品のデザイナーが一同に介するという夢のオールスター企画だった。顔ぶれは『ハイドライド』シリーズの内藤時浩氏、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの木屋善夫氏、『夢幻の心臓』シリーズの富一成氏。いずれも2作目が発売されたばかりで人気の絶頂にあり、スタープログラマーとして活躍していた3人はユーザの憧れの的だった。彼らに憧れてプロ

グラマーになった人も少なくないはずだ。

当時、内藤氏は名古屋、木屋氏は東京、富氏は大阪に在住しているという事情から、静岡県は浜松市、浜名湖湖畔の温泉旅館へと集い、うなぎをつつきながらよもやま話に花を咲かせるというなかなか豪華な企画だった。今回も「温泉はムリだけど、お台場の大江戸温泉物語辺りで対談というのはどう?」といった声が編集サイドであがっていたが、最終的に富氏の連絡をつけることがついに叶わなかったため、趣向を変えて都内のRPGショップでのロケと相成った。



当時の記事がこちら。3人ともお若い!

内藤さんウケがいいんですよっておだてられて始めたのが専門学校の講師。(内藤)

——対談の時のことは覚えておられますか？　そうですね、例えばうなぎの味とか（一同笑）。

木屋 うなぎのことはあんまりよく覚えてなくて、カニのほうが印象に残ってる。

内藤 あまり覚えてないですねえ。確かうなぎの刺身が出て、白いんですよ。それだけしか覚えてない。

——そこだけですか。

内藤 だって湯通ししてあったんですけど。刺身じゃないじゃんこれって思ったんで、それがなんか鮮明に。浜名湖ですからね、名古屋から近いんでそんなに遠くに行っただってという気もないですし。

——名古屋からだとか確かにそうですね。

内藤 確かあの時は、東京と大阪と名古屋で中間点を取って浜名湖になったのかな。どうせならもうちょっと奥に行って、館山寺温泉とかがよかった。

求む！ 富一成氏情報

——以前の座談会（浜名湖うなぎ座談会）では、当時の3大RPGプログラマーとい

うことで、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの木屋さんに『ハイドライド』シリーズの内藤さん、それからもうおひとり、『夢幻の心臓』シリーズの富一成さんがいらっしゃいました。富さんについては編集部としてもいろいろと手を尽くしたのですが、ついに連絡先が分かりませんでした。

内藤 ぜひ、誌上で公開捜査を。私もこちらの対談の連絡をいただいてから、何とか連絡がつけられないものかと思ってツテを辿ってみたのですが、残念ながら連絡がつきませんでした。

——どこかで、この本を手に取りっていただけに期待します。そういえば、木屋さんは富さんとはしばらく同じ会社にいらっしゃいましたよね。

木屋 そうですね。でも、一緒にやったのは2年か3年ぐらいだったと思います。

内藤 あれ、富さん、当時日本ファルコムに所属してたのね。

——『ソーサリアン』の開発スタッフに名前がありましたし、『ダイナソア』は富さんの作品だったと思います。

内藤 知らなかった。

木屋 あの時はね、突然富さんから電話かかってきて。いや、話があるんだけど、って。それで、あれこれ話しているうちに、じゃあうちの会社おいでよって。

——内藤さんがご存知ないということになりますと、クリスタルソフトがT&Eソフトと一緒に前に日本ファルコムに移られたことになりますか。

内藤 そうですね。T&Eソフトとクリスタルソフトが合併するんで、富さんと仲間になるなあとと思っていたのですが、合併の手続きが終わったときにはもういらっしゃらなくて。あらっ？て。

——富さんは大阪のお住まいだったかと思いますが、むしろ距離的にはお近くにいらっしゃった内藤さんではなく、木屋さんの方と一緒になられたことに何だかおかしさを感じます。もうちょっと時期がずれていると、内藤さんと富さんがT&Eソフトで一緒にお仕事されることになったかもしれない。不思議なご縁がありますね。



木屋善夫 (きや よしお)

1960年生まれ。自動車の整備士として働く傍らプログラミングに熱中。日本ファルコムが経営していたAppleショップ「コンピュータランド立川」に入入りしていた縁で、1982年にSLG『ギャラクティック・ウォーズ』を発表。以後『ドラゴンスレイヤー』シリーズなど、同社の看板プログラマーとして人気を集める。現在は『逆鱗』シリーズなどのゲームから研究開発用ソフト、携帯端末を使った配車システムなど、幅広い仕事を手がける。(株)クレアンスメアード取締役。

『逆鱗』の新しいやつならすぐできるだろうと。で完成したのが『大逆鱗』。(木屋)

ディーブ=T&Eソフト

——1980年代に大活躍された後、おふたりとも別の道を歩まれました。その頃の話はお互いご存知だったのでしょうか。

内藤 木屋さんが日本アプリケーションさんに入ったっていうのは、NECさんかどこかのショーのときに聞いたと思いますけど、逆に僕の情報は多分木屋さんの方には全然行ってなかったと思います。

木屋 え？ 自分で会社作ったって、俺のところに案内状送ってきたじゃない（一同爆笑）。

内藤 あれ？ すっかり忘れてた。失礼しました。ええ、E.O イマジネーションって会社を作りましたが、速攻で閉めました（笑）。

——ゲームソフトを何本か出されていたと記憶しています。

内藤 タイトルとしては2本ですね。他にも、変なのはやってました。『でべろ』（一般向けのPC Engine用開発キット）

の協力をさせていただいたりね。会社を解散した後はすぐにコンピュータ専門学校で先生をやっていました。ちょうど就職担当の先生が、うちの会社に雇用の話で来てまして、頼まれて講義をしたりしました。で、「いろいろお世話になりました」って挨拶に行ったら「次、決まってるんですか」という話になって、「決まってるんです」「うち来ません？」「えっ、先生ですか？」「内藤さんウケがいいんですよ」「そうですか、でへへ」（一同笑）って、そのまま先生になっちゃいました。

——こちらの専門学校には何年ぐらいいらしたのでしょうか。

内藤 ぴったり4年半です。2年ぐらい前に辞めたんですが、それはそれで楽しかったですね。若い人達って変な方向に走った場合は止まらないんですけど、いい方向に走った場合もやっぱり止まらない。教えられることが多かったですね。

——現在は、元T&Eソフトの横山俊朗社長が経営されているディーブさんの方にいらっしゃるということですが。

内藤 ディーブ（2006年1月1日より（株）デジタルゴルフ名古屋支社）に入ったというよりは横山社長の元に戻ったという感じですね。自分から志願して。今の自分の基礎ってやっぱりT&Eソフトだと思うんです。8年ぶりぐらいに横山社長にご連絡して、だったら戻っておいでという形で声を掛けて下さいました。

——ディーブさんの会社概要を見ると、横山俊朗さんと『スターアースー伝説』シリーズの横山英二さんのご兄弟の名前がありますね。ディーブさんは「T&Eソフト」の商標を取得されたりとか、ポストT&Eソフトのような印象がありますが、元スタッフの方も多いのでしょうか。

内藤 古参スタッフもかなり残っていますね。もうそのまんまっていう。例えば88の『ハイドライド3』の描画エンジンを担当した西脇とか、『ディーヴァ』の吉川泰生。ふたりとももう役員です。他にも結構いますね。

——本当にT&Eソフトそのものという感じですね。西脇さんのあだ名は今でも

内藤時浩（ないとう ときひろ）

1963年02月02日（自称オーメン1/3）名古屋に生まれる。以来、名古屋在住。若い頃、職を転々とするが、雑誌掲載広告記事中のスタッフ募集に惹かれT&Eに入社する。この入社がその後の人生を決定した。いきなりさわったこともないPC-8801を目の前に置かれ「君がこれの担当」と言われ、その後7年間、PC-8801と共にアセンブラ漬けの人生となる。現在、（株）デジタルゴルフ（旧ディーブ）開発部所属。ゴルフの3Dコース制作に精を出す毎日。



プログラムは、芸夢狂人さんに教えてもらったようなものです。(内藤)

「プロ」なんですか。(笑)

内藤 いやもう、「西脇さん」です。結構細かく丁寧な仕事をされるので、あちこちから絶大な信頼を受けてる状態ですね。もう西脇っていう名前を出すと顧客が安心するみたいな。

メインプログラマーとしても 参加した『大逆鱗』シリーズ

——内藤さんの方からまずはお話をお聞きしたところで。今のお話の中で名前が出てきましたが、木屋さんはずっと日本アプリケーション(2005年12月12日より(株)クレアンスメアード)さんにいらっしゃって、今は役員で「取締役技師長」という雰囲気たっぷりの肩書きをお持ちです。木屋さんが会社を移られたのはいつ頃になるのでしょうか。

木屋 13年ぐらい前かな。

——1993年に発売されたPCエンジン版『風の伝説ザナドゥ』が日本ファルコムでの最後のお仕事ということですが。

木屋 それが発売される前にもう退社しますね。その後、日本アプリに入った

のですが、テクノスジャパンさんの社長とうちの社長の仲が良くて、そこで仕事してくれないかって言われまして。開発チームごとテクノスさんに出向して、『ダンクエスト』というスーファミ用のゲームを出したのですね。直後にテクノスさんがなくなったので、また本社の方に戻って『逆鱗』『大逆鱒』シリーズを作りました。FM TOWMS版にWindows3.1と95版。

——木屋さんが、デザインだけではなくメインプログラマーとして実際にプログラムを組まれていたのでしょうか。

木屋 そうです。『大逆鱒3』の時には一部をやっていましたね。『2』も全部やったかというところでもないかな。

——『大逆鱒』シリーズは、ソフトバンク系列のゲームバンクさんから販売されていましたが、日本アプリケーションさんではどのような経緯でゲームを開発されたのでしょうか。

木屋 ゲームバンクさんからそういう話がありましてね。作ってくれないかって。で、『逆鱒』の新しいやつならそんなに

時間がかかりませんね、と。私は純粋に技術の方ばかりなので、あんまりそういう営業的な経緯はよくわからないのですが。Windows95が出たあたりから、これからはネットワークが主流だろうということでもいろいろやり始めましたね。うちは基幹システムというか、業務用のソフトが多かったの。

あのコンテストに 入賞していた!

——内藤さんといえば、T&Eソフトの機関誌『T&E MAGAZINE』でZ80アセンブラの解説をされていましたね。最初買ったパソコンもZ80機だったのでしょうか。

内藤 高校の頃に3年間、早起きして朝刊配ってPC-8001を買いました。周辺機器も揃えて、全部で100万ぐらいかけましたね。

——新聞配達で100万円ですか。

内藤 ええ、新聞配達とお年玉で。で、アスキーさんのプログラムコンテストっていうのがあって、そこに投稿したんで

column

過去に手がけた作品

『ドラゴンスレイヤー』

記念すべき第1作。バランスの異なる2バージョンが存在した。



『ザナドゥ』

販売本数50万本を誇る、パソコンゲーム史上最大のヒット作品。



『ロマンシア』

オンメモリで動くコンパクトなRPGだが、難易度はMAX!



『ソーサリアン』

システム面で様々な工夫が行われたシリーズ第5作。



木屋善夫

すよ。1位が『森田のバトルフィールド』の時だったと思います。

木屋 あの時ですか。

内藤 第1回ですね。で、6位をいただいて賞金50万円をもらったのですが、その時作ったのが『ウルトラマンジュニア』っていう商標権もへったくれないゲームだった。それで6位にせざるを得なかったと後で聞きました。アスキーさんでは、5位以内に入れたらうちから商品化しますって謳っていましたからね。その時に商標権と著作権を学ばさせていただきました（笑）。

——あのコンテストの受賞者はそうそうたる顔ぶれでしたが、内藤さんもしらっしゃったとは知りませんでした。

内藤 ええ、中村光一さんや森田和郎さんもいたし。ちなみに私、芸夢狂人さん（伝説のゲームプログラマー。現在はお医者さん）に影響受けたんです。この方が『I/O』誌かなんかでZ80の解説を書いていて、それでプログラムってこうやって作るんだっていうのから始めたんですよ。これは初めて話すのですが、あの

人がいなかったら、私は多分プログラムやっていませんね。

移植版『ハイドライド』は新規開発だった

——木屋さんがパソコンを買われたのは、最初のお子さんが生まれて暇になったからだということですが、プログラムを始められたのもその時なのでしょうか。

木屋 あの当時のパソコンって使い道がプログラムしかないじゃないですか。プログラム作るためにパソコンがあって、だから僕にとってもパソコンの遊び方っていうのは、プログラムをすることだった。最初買ったのはPC-6001でしたが、SEAMとかいうエディタアセンブラが、6001用に出ていて。

内藤 アスキーさんじゃなかったですか。

木屋 それを買って、それを自分で試してみることから始めました。

——ちなみに、『ザナドゥ』の頃は、どのような開発環境だったのでしょうか。

木屋 『ザナドゥ』はX1ですね。CP/Mのマクロ80で開発していました。

——88ではなく、X1なんですね。木屋さんがファルコム時代に開発されたゲームソフトは、全て「ドラゴンスレイヤー」という名前を冠しているんですが、木屋さんご自身として「ドラゴンスレイヤー」の定義付けというか、これがなければDSじゃないといったようなものはあったのでしょうか？

木屋 ないです。自分が作ったら、ワープロだろうがなんだろうがドラゴンスレイヤー。タイトルそのものはみんな個別に付いているじゃないですか。で、だいたい一番最後のエンディングのところでドラゴンスレイヤーなんとかっていう番号を出してるだけなんです。自分が作ったものには、まあクレジット表記のところには載せる、ただそれだけです。

——こだわりは特になかったと。

木屋 まあ、ルールを作りたかった。同じものを何回も作るっていうのはどうもできないたちなんです。

内藤 『ハイドライド』の開発環境はすごかったですよ。キャリアラボさんのBASE-80。サイログ形式の正しいアセ

内藤時浩

『ハイドライド』

アクティブRPGとして登場。ロングランヒットとなった。



『ハイドライド2』

謎の地下帝国をめざせ！ シリーズで最高の難易度を誇る2作目。



『ハイドライド3』

時間経過と重量の概念を取り入れたシリーズ第3作。



『ルーンワース』

『ハイドライド4』というデモも流れたARPG。経験値が存在しない。



『ドラゴンスレイヤー』と『ハイドライド』の “共通項は面倒くさかったから”、かな。(内藤、木屋)

ンブラ覚えたのは『ディーヴァ』を作ったときなので、『ハイドライド』も『ハイドライド2』もアセンブラ独学でした。
木屋 ああ、キャリアラボが出してた。あれってインタプリタとコンパイラ両方出たやつじゃなかったっけ？

内藤 コンパイラというかマクロアセンブラの塊ですね。あれで開発したのです。さすがに『ハイドライド3』や『ディーヴァ』を作る頃には、他の機種とのやり取りがあるので、一般的な形式じゃないとまずいってことになって。後、変なマクロアセンブラで組んでいたものですから、『ハイドライド』って実はとっても移植性が悪くて。PC版への移植の話が2回ほど来てたのですが、あまりにもソースが汚くてアメリカのプログラマーが2回逃げたという。それでIBM-PCに移植されなかったって話があるくらい。

——そんな裏話がある割には、様々な機種で出ましたよね。

内藤 あれはですね、全部新規開発です。移植じゃないです。なにもかも新規開発。絵しか使ってないです。X1に関しては、

あの絵すらも描き直してますから。

——X1版は『イース』ばりのフルスクロールでしたね。そういえば、『ハイドライド3』の頃までカチっとしたフローチャートが雑誌に掲載されていました。

内藤 やっぱ芸夢狂人さんの影響だと思うのですが、フローチャート書いてからコーディングするクセが当時はずいぶんありました。

——それを元に新規開発されたわけですね。木屋さんは確か、『ザナドゥ』の各機種への移植を全部ご自分でやられていたという話ですが。

木屋 やってましたね、はい。FM版も私が作りましたね。

——CPUの相違は特に気にされず？

木屋 まあ、クセはあるので、合わせなきゃいけないところはきちんとやらないといけないのですけどね。

——そういえば、X1ではテープ版も出ていましたね。ものすごくロードが大変な。

木屋 あはは(笑)。テープ版を出せと、さんざんリクエストをもらってですね。電話とかハガキだとかいろいろの来るじ

やないですか。出せっていうから出したら今度は遅いって文句言う。テープだからなあ、遅いのはしょうがないよなあなんて当時は思っていましたよ。そもそも出す気がなかったものですから。

——そういえば、内藤さんがずっと使われていたペンネームのN^o.13ですが、あれはどう読めばよいのですか？

内藤 そのまま。

——「えぬのじゅうさんじょう」で良いのですか？

内藤 ええ、いいんですよ。

——由来は何でしょうか。

内藤 あれはね、永遠の秘密。フフ。

——秘密ですか。

内藤 墓場まで持ってきます。あれは人生最大の汚点ですから。(一同爆笑)

同時期に登場した『ドラゴンスレイヤー』と『ハイドライド』

——昔のお話が盛り上がってきたところで、おふたりに質問させていただきま。『ドラゴンスレイヤー』の発売が1984年11月で、『ハイドライド』がその



12月、1カ月違いでした。そもそも、攻撃方法が体当たりだというRPGは日本特有だといわれていますが、この独特なシステムの作品をほぼ同時期に手掛けられています。お互いのソフトを初めて見たときにどのような感想を抱かれましたでしょうか。

内藤 実は、この2本よりもちょっと早くコスモスコンピュータさんの『カレイジアスベルセウス』というのがあって、それが最初の体当たりARPGなんですね。で、最初それが出るって聞いたときにですね、うわあ、やばいなあと。こっちまだ開発途中だよ、先に出されたらインパクトなくなるよって思って、非常に焦りました。

——先行作品に影響を受けたとかではなく、ご自身で考案されたのでしょうか。

内藤 当時、自分の中で“これはRPG”だとはっきり意識してたゲームというのが『ブラックオニキス』だったわけです。ただ、コマンド入力っていうのが嫌いで。——木屋さんのほうはいかがでしょう。

木屋 出たときですか。正直なところ、あんまり見てなかったっていうのが事実でして。ゲーム作ってる時は、他のものとかあんまり見ていなかった。元々Appleのお店だったじゃないですか、ファルコム。で、従業員もみんなApple持っていて『ウルティマ』とか『ウィザードリィ』とか、向こうのものが真っ先に入ってくるので、そんなのを一所懸命やってるわけです。当時のAppleのゲームはゲームセンター並みの充実度で、全然ダントツトップでしたからね。そういうのはわりかし見てたのですが、自分達が作り始め

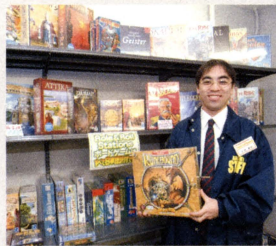
たらもうこっちがおもしろくてそればかり。体当たりとかいう話も他のところがやったからというのは特にないです。ただ、『ウルティマ』をやっていて『ATTACK WEST』とか面倒くせえよ、その方向だけ押しゃあいいじゃん、みたいな。
内藤 まあ、共通項でいえば面倒くさいから、ですね。『ハイドライド』の前に『コスモミューター』というアクションゲームを作ったのですが、根本はアクション作りたい人だったものですから、そればかりだったですね。

——今だからこそ話せる裏話まで出てきたところで、残念ながら誌面がつきてしまいました。まだまだ興味深いお話がたくさんあるので、また別の機会にお目にかけたいところです。今回はありがとうございました。

Role&Roll Station

東京都千代田区外神田 1-6-1 外神田ビル6F tel 03-5296-1090
http://www.arclight.co.jp/r_r_s/

アナログゲームの専門ショップ「Role & Roll Station」は、湯島通りと神田明神通りが交わる辺りの秋葉原の西のはずれにある、2005年、11月に開店したばかりの専門店。経営母体はボードゲームの輸入やTRPGの制作・出版などに長年携わってきた(株)アークライト。新紀元社から刊行されているTRPG専門誌『Role&Roll』の編集会社でもある。店舗と有料のプレイルームを備えたこのショップ、週末ともなれば関東中から集まってきたプレイヤー達でにぎわうという。ボードゲームの中には場所を取るものもある、そのようなゲームを遊びたい人にとっては、Role & Roll Stationの広々とした空間は大変にありがたい。大人数でのゲームも楽しめるようになっているので、ボードゲームファンなら一度は訪ねてみたい。



今回の座談会では、写真などの撮影場所としてプレイルームを提供していただいた。



1/3ほどは店舗になっていて、輸入品のアナログゲームや最近は大型書店あたりでも並んでいないような珍しいゲームやTRPGルールブック、関連書籍、雑誌などが数多く並び。

武器屋～Blade Works～

東京都千代田区外神田 1-5-7 tel 03-3254-6435
<http://www.wbr.co.jp/bukiya.htm>

日本屈指の電気街、秋葉原。ショップの棚に並んでいるゲームソフトの世界が、ついに現実世界を侵食し始めた!? ファンタジーRPGに登場する武器屋よろしく、西洋の甲冑や刀剣の類を取り扱うショップが2004年に開店し、一般誌などでも取り上げられて話題を呼んでいる。店内に所狭しと並べられた武器・防具は珍しいものが多く、片手持ち剣や両手持ち剣などはもちろん、ガントレットや銃剣といったマニア向けの製品も多数、扱っている。この座談会の写真で木屋氏と内藤氏が身に着けている甲冑類は、この店より提供いただいた。



西洋刀のみならず日本刀なども多数並び。「武器屋」の名を冠するにふさわしい品揃え(もちろん、すべて模造品である)。

武器・歴史資料調査製作を行っている(有)ヴァイスブラウレジデントの直営店だけあって、品揃えは豊富。同店のWebショップには時代別に分類されたカタログも用意されている。



各界の元ユーザーが語る

思い出のPC-8801

船田戦闘機

遠い目になっちゃう。ワタクシが88 (PC-8801) を買ってもらったのは高校1年のとき。だから1982年か1983年。ヒロシ&キーボーの「3年目の浮気」が流行っていたころです(←ググって得た知識)。

すでにPC-8001を持っていたので、88は2台目のマシンでした。父が買う気マンマンだったんです。ハイレゾな表示を生かして株式相場の分析に使うつもりだった。しかし、パッケージソフトの市場がまったく未成熟だった時代ですから、適当なソフトが見つからず、結局ワタクシがN88-BASICを使ってローソク足やら移動平均線やらを表示するソフトを作るハメに。面倒くさくて嫌だったけど、プログラミングを覚えるのには役立ちました。

自分のために88に向かったときは、もっぱらゲーム。「信長の野望」と「ブラックオニキス」を延々プレイしましたね。雑誌に載ってるダンブリストを打ち込んで遊んだゲームもあるはずだけど、タイトルは思い出せません。何ページ分もの十六進数をひたすら入力する気力が自分にあったことが今思うと驚異。

大学受験で全滅し、浪人が決定したとき、郵便配達のアパートで貯めたお金を使ってモデムフォン(電話機にモデムが入っててパソコンにつながると300bpsで通信できる)を導入しました。パソコン通信は未来だと思った。88で漢字ターミナルを動かすのは厳しかったので、半角カタカナでメールとチャットをしました。ソレヲ フベン ダトハ オモワナカタ デス。

浪人している間にコンピュータ雑誌の編集部で働くようになって、パソコンゲームは浴びるほどプレイできるようになりました。88に触るのは仕



●ふなだせんとうき：1966年4月生まれ。雑誌編集業、著述業、ゲーム制作業、サイト構築業などを経て、近頃は「自分探し」の日々。仕事そっちのけで自転車に乗ったりコンピュータをいじったり料理をしたり。社会復帰できるのか？

事になりました。そして、すぐPC-9801の時代がやってきて、趣味の領域ではX68000やMacintoshへと興味が移っていきました。

こうして振り返ってみると88は十代最後の数年間を共に過ごしたマシンということになりますな。自分で自覚している以上に影響を受けたのかもしれない。今でもネット証券のサイトで株価グラフを表示したときや、最新版「信長の野望」の広告を見たときに88の画面を思い出します。

「信長の野望」の広告を見ると88の画面を思い出します



●くーろんくろさわ：1971年東京生まれ。10年前からブノベンで仙人になるべく修行を積むが失敗。俗世の垢が落ちません。最近の著書は「マイコン少年さわやか漂流記(ソシム)」「エネマグラ教典(太田出版)」「裏アジア紀行(幻冬舎)」など。

ハチハチ三国志

になった。片方はX1。もう片方はMZ-2000を操る、骨の髄までシャープに染まったクリーンコンピュータ原理主義者。彼らシャープ兄弟(と名付けた)は88ユーザーを心の底から嫌悪し、ことあるごとに88の悪口を叫び挑発を繰り返した。しかし私はシブサワ・コウの名作「ダンジョン」で殺されるのに忙しく、連中の雄叫びなど、うわの空。毎週日曜に放映されるシャープの一社提供番組「パソコンサンデー」から僅かな養分をすすりながらも、他社のマシンを頑なに否定するシャープ兄弟には哀れみすら感じていた。

そんなときだった。何の前触れもなくPC-8801mk II SRが発売された！ 色数豊富でナメクジ並にトロかった描画は超高速に！ 気休めのしょぼい音しか出なかったスピーカーからは、露骨に美しいFM音源が！

SRのお陰で88は他のライバルマシンを一気に引き離し。パソコンショップのソフト勢力図は大きく塗り替えられた。諸大名の均衡は崩れ、88ソフトの棚は巨大化の一途。8ビット界の曹操として絶対的権力を築いたのである。私にとっては明治維新レベルの衝撃だった。

勝利に酔いしれた私は、余命短かいシャープ兄弟を尻目に広々とした88コーナーで優雅にソフトを選ぶ。と、見慣れぬ「SR専用」のステッカーが！ あれも！ それも！ これも！ そう——。面白そうなソフトは軒並みSR専用。まだ15回もローンの残った我が愛機はもはや過去の遺物。勝利者から一気に落武者へ！ と、思い返せばこんな話ばかり、血も涙もない過酷な戦国時代でした。

ク
ー
ロ
ン
黒
沢

中学生の頃。築20年の我が家にPC-8801mk II (88) がやってきた。愛用のパピコン (PC-6001) を下取りに出して落ち込んでいた私は、高級感溢れる88様のテンキーに触れただけで人生バラ色。迷いに迷った決断は間違っていなかった！ もしもなにかのはずみでパソピア7とか買っていたら、今頃は素敵なマイホームパパになっていたのかもしれないが、それはそれ。分割ローンの16万円に悔いはない。

わが愛機はフロッピードライブ、ゼロ台搭載のモデル10。専用モニタまで予算が回らず、悪名高い「別売りRFアダプタ」でテレビに接続したはいが、映し出されたのはダビングしすぎの裏ビデオをも凌駕する衝撃映像。ノイズまみれで垂直同期はグッチャグチャ、数秒おきに画面が点滅。時代が時代なら日本中の街宣車が田町に集結していただろうが、当時の私は冷やしたタオルでまぶたを冷やし、JIS第一水準の漢字デモをにこにこしながら余裕で楽しんだものである。

てなわけでNECに忠誠を誓った私は、同じ学年でマイコンを持っていた二人の異教徒と闘う羽目

宮村優子

ほんの20年くらいのあいだにゲーム機って凄く進化しましたよね。今やCGが実写映画のように動くのが当たり前の世界になっています。私には1歳の娘がいるのですが、彼女の世代は生まれたときから、そういったものが身の周りにあふれかえっているわけだから、なんだか恐ろしい気もします。私の最初のTVゲームとの出会いは、タイトーの『インベーダーゲーム』でした。皆さんご存じの喫茶店のテーブルになっているやつです。

それからゲームウォッチ、ファミコンと続きますが、どれもこれも今から思えば単純な、単純だからこそ、やればやるほど面白い、勝手にストーリーを想像したり、単純なドットでできたモンスターを、イラストにしてみたり……自分なりの世界をも作れるゲーム達でした。それらのゲームについて私の印象は、なんといっても「黒い下敷きの上にインベーダーや、ロケットや、テニスボールや、キャラクターが乗って動いてる」でした。つまり「ゲームのバックは黒いもんだ」と、思っていたわけです。

ところが、私の兄が高校生になったとき、我が家に、あのPC-8801「はちはち」がやってきたのです。兄の入学祝いだったようですが、それ以降、兄はすっかりパソコンの人となって家にパソコン雑誌が増えたり、怪しげなハードが知らない間に増えたり、カセットデッキみたいなので音楽を録音しているのかと思いきや、ずっと「キュルキュルザーザー」と雑音を出してみたり、なんだか一気に遠い存在になってしまいました。

そんなある日「ポートピア連続殺人事件」をPC雑誌で見つけたのです。私の第一声は「バックに全部色がついてる!!」でした。それに、画面のすみずみあちこちを自分でカーソルをあわせて捜査していくというところも、またカルチャーショック。パソコンってすごい……。そしてそれを操る兄ちゃんもすごい……。なんだか無限の可能性



●みやむらゆうこ：12月4日生まれ、兵庫県出身。声優としては「新世紀エヴァンゲリオン」（惣流・アスカ・ラングレー役）など多数のアニメーション作品にて活躍。現在は声優だけでなくアクション俳優としても活躍している。

を垣間見たようで、ドラえもんの未来がそこまで来ているようで、大感動しました。で、兄に頼み込んでポートピア連続殺人事件を手にいれてもらいました。それ以降、私は今でもアドベンチャーゲームが一番好きです。

今はポータブルのゲーム機だって、アドベンチャーゲームができて、より精密で複雑化していますが、あの時の「はちはち」って「すごい!」と感じた尊敬は今でも強烈に憶えています。だから私の中で「はちはち」は永遠に不滅なのです!

「はちはち」は永遠に不滅なのです!



●さんゆうていえんじょう：落語家。愛知県出身。パソコンやゲームに精通していることでも有名。趣味が高じてパソコンゲーム雑誌にてゲーム評を連載し、パソコンゲーム「ザバッシュ」「ザバッシュ2」の制作にも携わったほどのパソコン好き。

伝説のゲーム・ユーザー

しかし、そのゲーム画面が感動ものだ。“X”がモンスターで“P”が主人公、そして“I”がピストルの弾！ ありえねえ謎のゲームだった。だから市販ゲームもベーシックで描かれ、ゲーム・タイトルを描くのには3分も掛かるゲームもある理解不能な時代でもあった。

私は宣言する！ 真実のゲームユーザーとは、テープ版ゲーム（ロード時間が大体5～8分）でリード・エラーが出て5～6回ロードをしたことのある苦難の勇者を『筋金入りゲーム・ユーザー』と呼ぶのだ。だから本書は、PC-8801と聞いただけ涙が溢れ、シャープMZ-80で号泣し、消えた富士通FM-7シリーズの哀愁が分る者だけが、次のページをめくることが出来る。もしここまで読んで意味の分らない者は、直ちに本を閉じ、立ち去りなさい。

あの頃のパソコンは、ホントに何もできなかった。しかしユーザーには限らない夢と情熱があった。あのクソ・ゲーにもならないベーシック・ゲームを目を輝かせてプレイしてた。みんながワッセワッセと試行錯誤して、昨日までユーザーだった翌日、プログラマーや、ゲームライターになった時代でもある。そしてゲームもフロッピーに移行し、今のゲームの基礎はこの時期に出来た。ゲームゆりかご時代だった。そんな時代に立ち会うことが出来た私は、幸せな伝説のゲームユーザーの一人だ。ありがとう、PC-8801！

この『蘇るPC-8801伝説』イイネエ。1980年前半からPC-8801のユーザーをやってるオレは伝説になってしまったのだ。それは80年代初めの8bitパソコン。なんでも出来る言われながら何も出来なかった『でくのぼうパソコン』だった。メインメモリが64kバイト。今じゃエッチな画像も見られない。漢字すら表示出来ず漢字ROMを買って来て、16進の漢字コード“24F6”なんて入力して「あっ、漢字が出た！」と感動したものだ。

そもそも伝説の当時、ゲームとは買うものではなくパソコン雑誌のベーシック・プログラムを自分で打ち込むものだった。しかも必ずバグの嵐の洗礼を受ける。長いプログラムになると数十箇所のエラーが出る。そのバグを全部潰した勇者だけが栄冠のベーシック・ゲームをプレイ出来るのだ。

二遊亭円丈

私にとってのPC8801

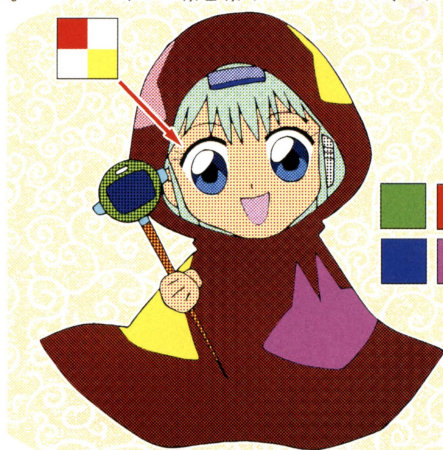
今でこそパソコンは珍しいモノでも何でもないのだが、80年代のパソコンは漫画家やクリエイターの必需品とはかけ離れ、アキバ少年（萌ではなく、当時は電子少年という意）たちの高級アイテムでした。その中にPC88は生まれました。当時私はプログラマー上りの漫画家と言うことで、伝説のパソコン誌（苦笑）「テクノポリス」で絵を描かせて貰っていました。そのため88は私の場合、趣味とがてはなく仕事の一環として、ウチにやってきたのでした。当時自分が使っていたパソコンは、AIPPLIE IIやベーシックマスター、FM7などがあり、スタジオにはPC88mkIIとFM7が置いてあったかと記憶しています。（何年かして88のFMもやってみて、結構みじょうたいだったかと（よい子はマネをしないでね(;)））それらを使って、テクノポリスのゲームや新作ソフトをプレイし、レビューやマンガを描いていたわけだが、実は当時自分でプログラムを組んで簡単なゲームを「同人ソフト」としてコミケ等で売っていたことあるんです。（この「同人ソフト」と言う言葉も、当時自分が言いだした言葉で、その頃の雑誌にそのことを紹介している記事もある）

今でこそ、頻繁にバージョンアップするOSだが、当時は非常にのんびりしていたと言う（苦笑）、自分の記憶でも、今と違って長い間使うパソコンの割りにバージョンアップをしたがしないうえ、はっきりしないくらいです。良く言えば、それだけ完成されたOSだったんだらうと思いますね。確かに今のパソコンは凄く便利だし、画面も綺麗だし、処理も速いし、良いことづくめには見えます。でも88を使っていた当時の友人とかとも話すと、当時は当時で不便という記憶が少なかつた感じがするんです。逆に今のモノは、いろいろな機能や無駄なモノなども無理矢理付いてきて、邪魔な感じにもなってしまうし、なおかつ最近のOSはブラックボックスに近く、自分の作業や都合に合わせたカスタマイズが辛い。それにくらへ88のDOSは自分専用のカスタマイズが出来、メモリ配分とかも、自分で設定できるので、本当に使いやすかつた記憶があります。



そんな中、私たちが「絵描き」としてモノとモノを研究？したのが「色作り」なんです。今では使い放題の、下手すりゃ肉眼でも判別できないくらいの色数が使えるが、当時は8色という限りある色数でいろいろな絵を表現しなくては行けないので、極端な言い方になるが「8色」で全ての色を作らなくては行けなく、「タイルパターン」と言う手法で色々な色を作ったのでした。その組み合わせは、それこそ無限で、この組み合わせは誰々のパターンだ、などと言うくらい自分の色を作ることに熱中したモノでした。しがもマウスとかも無い時代、キーボードを使い、片手でカーソル移動、片手で色番号や色を置く作業を1ドットずつ繰り返して、色を作ったものです。ホント今は滅茶苦茶便利になった分、沼う人間

そのせいもあるのが、当時のユーザーのマシンを見るとさすがに個性が見えることもあるんです（苦笑）。まあもちろん処理速度に関しては、とてじゃないけど今のマシンに太刀打ちできるモノではないが、変な話、その頃、そんなにいいソフトもなかったのも確かですからね（笑）。いかにせんクロックが4〜8MHzの時代ですから、現代のモノと比べたら天地の差にはなりませんから（笑）。当時4MHzで動いていたソフトをFM78MHzにして動かしたら、目に見えないほどのスピードで動き出して、凄う早うと驚いた記憶が鮮明にある（苦笑）。そんなソフトを今のパソコンのスピードで動かしたらとうなるのだからう…、おそらくサイボーグ009の加速装置を見ている気分かも（笑）。ちょうど88が出始めた頃から、若い絵描きの人たちがパソコンを使うことが増えてきたと思いますが、そうなるにつれてやはり技術を競い始めるのも常、今と違って昔は、自分だけの「個性」を出すとしていたバイオニアたちも多く、一番PCの技術が向上したと言うのもこの80年代ではなかったのでしょうか？



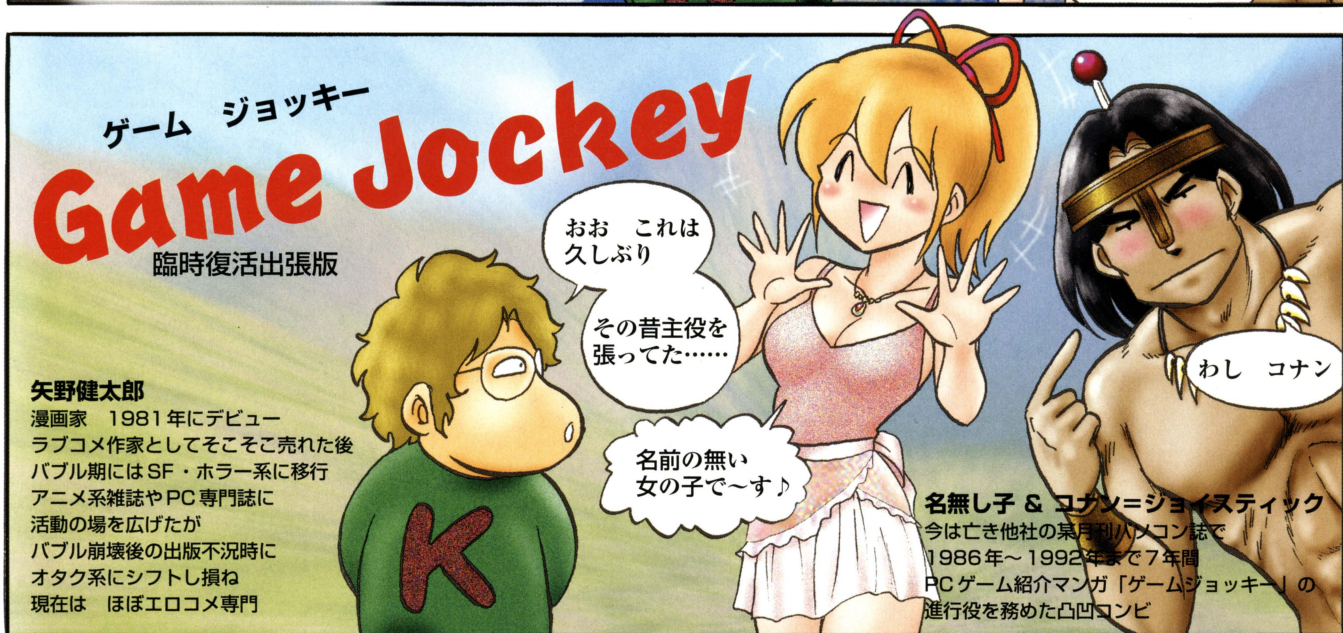
は考える必要がない、パソコンが用意してくれた膨大な機能を使っていく能力だけあれば良いと言っても過言ではないかと。パソコンの能力がクリエイターの能力と勘違いしている方も多い世の中、もう少し88の頃のように不便なようだが「楽しい宝箱」のような機械があつても良いのではと思う、今日この頃なのでした。

◎ ういざどんのタイルパターン教室 ◎

左の絵は主線は現在のスキャニングによるものですが、色は全て8色のみを使用しております。当時の雰囲気そのままと言う訳にはいきませんが、例えば、顔の色などは図のように3色のタイルパターンで塗られています。どんな色に見えるか、完成まで判らないのも面白さの一つですね！

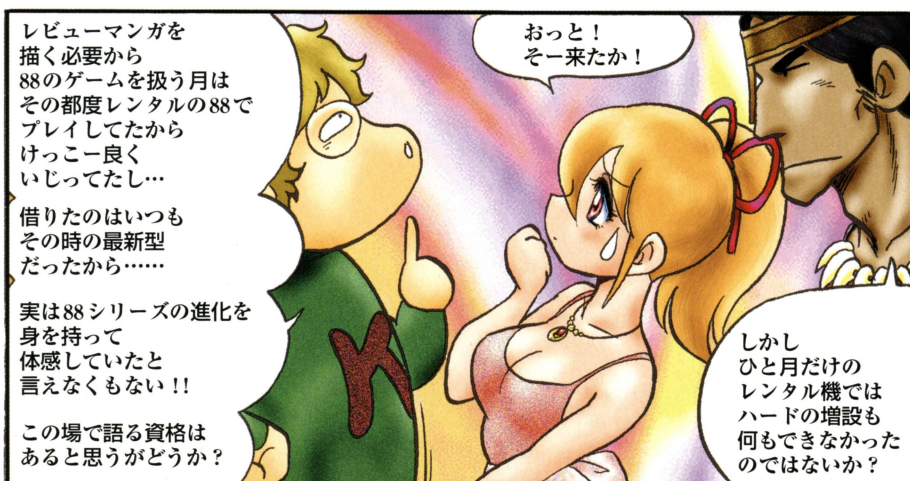
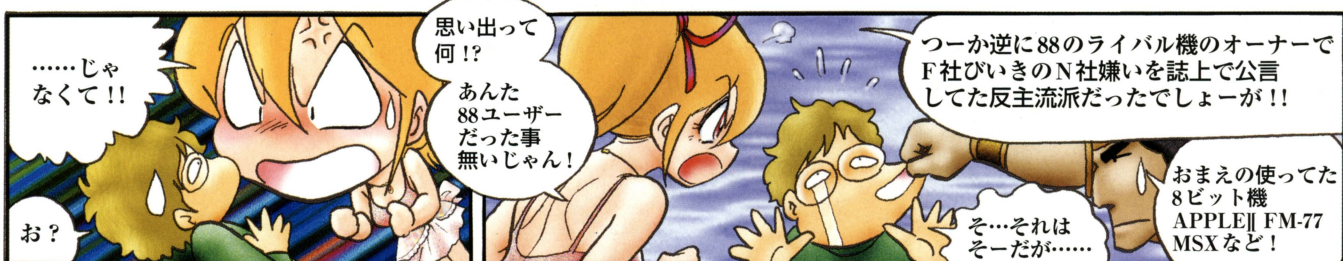


さとう げん：卒業後、大手コンピューター会社に入社、その後アニメーターや漫画家、作詞家など多数職を経験、現在、アニメーター・漫画家・イラスト・講師などやっています。詳しくは <http://riorio.chu.jp/> まで。



矢野健太郎

漫画家 1981年にデビュー
ラブコメ作家としてそこそこ売れた後
バブル期にはSF・ホラー系に移行
アニメ系雑誌やPC専門誌に
活動の場を広げたが
バブル崩壊後の出版不況時に
オタク系にシフトし損ね
現在は ほぼエロコメ専門



赤松 健

Ken Akamatsu

special
interview

インタビュー
文 ● 阿部広樹
撮影 ● 小林伸
阿部広樹、森瀬繚

PC-8001に憧れた少年時代

赤松健といえば、「ラブひな」「魔法先生ネギま!」を生んだヒットメーカーということは説明するまでもないだろう。しかも一時期、ゲームプログラマであったことも知る人ぞ知る事実だ。

彼を語るには、PC-8801の存在は欠かせない。多くの少年たちと同様、「自分の考えた世界を作りたい」という思いを、PC-8801にぶつけていた1人だからだ。

PC-8001が発売された1979年、中学生だった赤松は、カシオ計算機のポケットコンピュータ「PB-100」でBASICを書く日々を過ごしていた。

この製品は当時、BASICが扱えるポケコンとして重宝されていた。しかも、1万4800円と手に入れやすい価格だったのでユーザーは多かった。

ドットマトリクス液晶に表示されるのは数字12ケタ分だけ。それでもBASICは使える。小さくてもそれなりの力を持つポケコンに、赤松はBASICのコマンドを打ち込み続けていった。

そのプログラムは、一定の評価を得ることになる。

当時、BASICをはじめ、プログラムを作る人間が読んでいた雑誌といえば「マイコンBASICマガジン」、通称“ペーマガ”だ。同誌では当時、読者投稿のプログラムをカセットテープに収めて販売していたのだが、赤松の作成したプログラムもこのカセットに収録され、製品となったことがあった。つまり、弱冠13、4歳で世間に広めるだけの価値があるプログラムを作っていたということだ。

しかし彼は、PC-8000シリーズへの憧れを募らせるばかりだった。

『『マイコンBASICマガジン』や『月刊アスキー』を見ながら、ああ欲しいなあ、と思う毎日でした』と赤松は当時を振り返る。

マシンに触れる機会もあった。「家の近所の西友に、PC-8001が置いてあるコーナーがありました。本体の前になぜか椅子もあって（笑）、マシン語を

打ち込みに行っていました。閉店になったら電源は切られてしまうから、打ち込んだって保存はできないのですけどね。なんであんなことやっていたのか、今ではよくわかりません(笑)」

大卒の初任給が約12万円という時代、PC-8001は16万8000円。中学生には手が届くわけもない。そこで、高校受験を前にしていた赤松は、両親に「高校に合格したらお祝いにパソコンを買う」という約束を取り付ける。そして見事合格し、実機を自分のものにした。

PC-8801MK IIが欲しかったはずだが、いよいよ買うという時になって、一瞬だけ、他のマシンにも目がうつった。

『『FM8』かソニーの『SMC77』とも迷いましたが、PC-8800ならPC-8001の機能も継承しているから使えるし、やはりこれかな、と。普通の選び方ですね』

こうして実機を手に入れた赤松は、高校生活の始まりと同時に、PC-8801ユーザーの記憶に残るアクションRPGゲーム「パラディン」を作り始める。

PC-8801が スーパークリエイターに育てた!

カシオ計算機「PB-100」

1982年に発売されたポケットコンピュータ。CPUとLCDコントローラ、ROMを1チップ化。RAM（1kbyte）と合わせて2チップ構成にすることによりコストダウンを実現した。発売時の価格は1万4800円。



ゲームとツールが入ったディスクが宝箱だった

1984年に赤松は高校に入学すると、コンピュータ部に入部、今まで以上にプログラミングにいそむようになった。「パソコン部に入部して、昼休みはそこで腕を磨きました」

中3ごろからマシン語の勉強を本で始め、高校に入学すると、その勉強の“成果”を試す毎日になった。

使っていたツールには懐かしい名前を出してきた。「PC-8800mk II」と同時にアスキーから発売されていたアセンブラ「DUAD88」のスクリーンエディタを使っていたという。

赤松は普段から、PC-8801用のゲームが入ったディスクを持ち歩いていた。ディスクに入っていたのは「ブラックオニキス」や「インベーダー」、そしてツール類だ。赤松は目を細めながらディスクの中身を教えてくれた。「インベーダーゲームと言っても、いっぱい種類があるではないですか。ツールも入ってましたね。あの2Dディスクを15枚くらい、いつも持ち歩いてました。

宝箱でしたよね。あれが私のすべてでした」

1979年はインベーダーブームの幕開けで、多くの少年たちが熱中していた。「PC-8001」には160×160ドットのセミグラフィックが標準装備されており、インベーダーゲームを動かす能力があった。だが、どうあっても手元にあった「PB-100」ではインベーダーゲームは作れない。加えて、「スクランブル」を移植した中村光一のようなプログラムが出現しており、“宝箱”につまっていたようなゲームを自分も作りたい、という至極シンプルな思いが刺激されたのだった。

こうしてパラディンの制作に取りかかった。

『パラディン』は高校2年の1学期から夏休みまでにかけて、一気に作りました。CP/Mで動かすために、『DUAD88』でコンパイルしていたのですが、待ち時間が長いので、コンパイルしてる間に寝てしまう。パッと起きて、終わってたらまた、という感じで、夏休みの40日間を

過ごしましたね」

自分以外の「制作スタッフ」もいた。「マップデザインは友達と作成しました。あと、しゃべるプログラムを作った友達がいたので、それを使いました。彼らには食事をおごただけで、印税は全部自分がもらってしまいましたが（笑）」

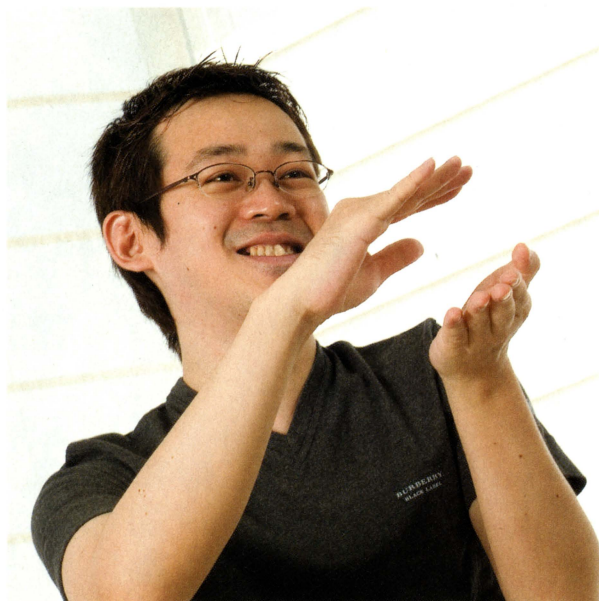
このゲームを作った動機の中に、あのプログラムの名前が出てきた。

『アルフォス』を作った森田和郎さんが、背景とキャラクタグラフィックをバラバラに動かせるというシステムを使って、『これはすごい』と思い真似しようと思いました。さらに『ドルアーガの塔』みたいなのを作りたいな、という思いもあって」

作ったゲームは大胆にも、自らボーステック社に売り込みに行った。何かゲーム関連のコンテストがあったというわけでもない。ゲームを見せると、話はトン拍子に進み、印税契約を結んだ。

こうして弱冠17歳のゲームプログラマが誕生した。

「いちばんやったゲームは『ロードランナー』。ステージエディット機能で面を作ってやり込みました」



ゲームストーリーとしては単純ながら、最初から150ステージというボリュームの上、自分でステージを作って記録することができるステージエディット機能を搭載していたため、自作ステージの交換が流行した。

『パラディン』は最初で最後のゲーム

高校生の身分で、商品に値するだけのゲームを作っていた赤松だが、「パラディン」以後、大学受験の準備を理由に、PC-8801mk IIの前に座らなくなる。

「そこでぶつりと縁が切れました」というが、縁が切れたというより、赤松みずから縁を切っている。大学受験は、建前だった。

「当時はまだ、現在のようにシステムが発達していなかったということもありますが、ゲーム1つで自分の思う物語を作るのは無理だと感じたので。だから、引退しました」

赤松は大学に入学すると、アニメ研、映画研究会、そして漫画研究会に入り、以降マンガを描くようになった。同人誌活動を経て、漫画を出版社に投稿、1993年に「ひと夏のKIDSゲーム」でデビューする。その後の活躍はもう言うまでもない。

ただ、意外にも自分で実際にパソコンで絵を描くという方向に傾くことはなかった。90年代に入り、パソコンはグラ

フィックス機能もPC-8801とは比べ物にならないくらい高性能になるが、それでも変わらなかった。

「今の時代になってようやく、キャラクターがグルグル動くようになりましたが、自分の時代はまだ2Dの時代で、しかも低解像度。たったの8色だったじゃないですか。今思うと不思議に思ったりしますが、パソコンで美少女を描いたりって方向には向かいませんでした」

「パラディン」を作ったころも、実はアニメや漫画もほとんど見ることはなく、ドット絵には挑戦したものの、CGに触れることはまったくなかったという。

ちなみに「パラディン」のパッケージに描かれている西洋風の甲冑を身につけ、剣を振り下ろそうとしている男のイラストについて尋ねると、

「これはボーステックの絵描きさんのものです。私が描いたと誤解されている方もいますが」と即座に否定した。

現在、PC-8801に触ることはもちろん

のこと、プログラムを作るということはない。結局、「パラディン」が、最初で最後のゲームとなったんですねと尋ねると、

「そうです」

と、きっぱりとした返事が返ってきた。

「モノを創り出したい」という思いを抱えてきた赤松にとって、PC-8800シリーズは大きな通過点に過ぎなかったようだ。

Windowsが台頭するようになってからもプログラミングに触れるということはない。「Windowsはコンピュータというよりはツールに近いですね」と投げかけると赤松は頷いた。

「何かを通さないでガツッとシステムコール、という感じのものがいい。ハードを直に叩きたいですね(笑)」

開発環境は80年代よりもずっと楽になっているのだから、労力などもさほどかけずにプログラムを作ることできる。だが、システムに直接触れるというほうが赤松には自然なことのようだ。



●ゲームタイトル画面

「パラディン」のオープニング画面。ここから物語は始まる。



●プレイ画面

バトルステージのほかに右側にはステータスが表示される。ユリウス姫を助けに行くのだ！

自分の漫画も集積回路みたいにしたい

赤松の「モノを創りたいという意識は様々な方向に向いた。映画を作りたい一心から、映画研究会に入り、8ミリ映画を制作したこともあった。それ以前に、日本大学芸術学科映画学科の監督コースを受験したり、大学卒業後は漫画雑誌の編集者になろうと考えて、出版社に就職しようとしたこともあった。だが、どちらも面接で落とされてしまい、活動の機会は得られなかった。PC-8800mk IIとプログラミングからも離れ、自らが生きるフィールドを探し当て、たどりついたところは漫画だった。

かくして漫画家「赤松健」が誕生する。常々思っていたことだが、赤松の漫画はどのコマも、とにかくよく描き込まれている。小さな1コマにも、本人が必要と思ったことは必ずつめこんでいて、芸が細かいというか、つめこむのが好きなのか。

そもそも、つめこむほどの量の設定を作者が持っているということも驚きのな

だが、そのことを尋ねると、「集積回路みたいに、小さいのが好きなのです。自分の漫画も集積回路みたいにしたいくて」と答えた。

なるほど、と思った。ハードで言えば、CLIEやザウルスのようなPDAが好みだという。

「小さなものの中にいっぱい詰めるのが好きなので、『魔法先生ネギま!』の画面もね、ギチギチになってしまいます」

キャラクターやストーリー設定もしかりだ。『ネギま!』の場合、10歳の主人公に対し20人以上の女性キャラがついてくる。登場人物がおおよそ30人もいるが、読者は混乱することなくついてきている。この緻密な計算ぶりは、プログラミングの時に求められるそれに似てはいまいか。

思えば、プログラムを作る話の時に赤松はこんなことを言っていた。

「とにかく、よく使うモジュールは少しでも行が縮まるようにというチューンナ

ップは、当時のプログラマの人たちはみんなやってたのではないのでしょうか。1Byteでも少なくなるように。今はもう、1、2GBくらい無駄にしてもまったく問題ない感じになってますが(笑)」

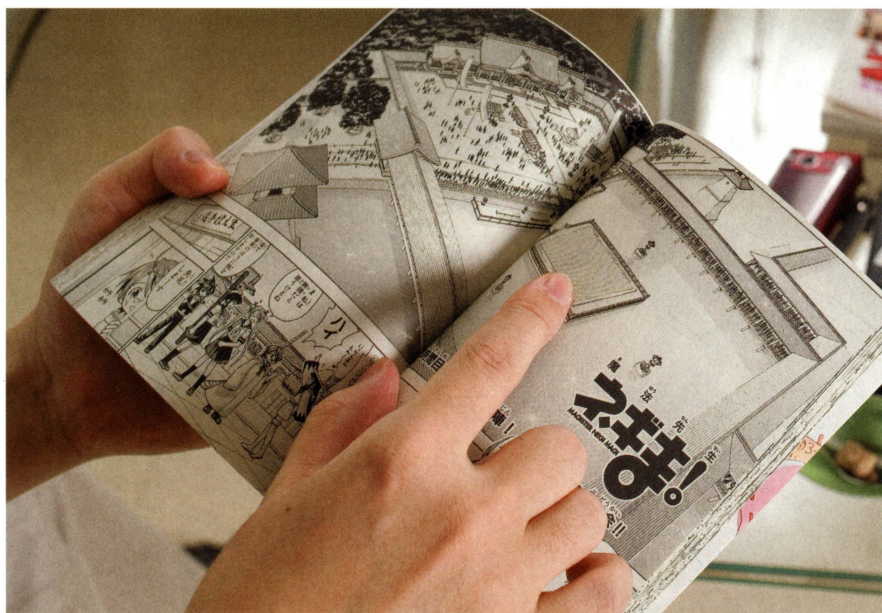
メモリの少ない時代の話である。赤松が言うように無駄のない作り方を当時のプログラマは実践していた。このスピリットが赤松にも受け継がれたのかもしれない。

もう、ゲームを作ることはないのだろうか。

「(自分の思いを表現するということにおいて) ゲームが有利だったら、やっぱりゲームを作りたいですね。好きですし」

そしてこう続けた。

「ゲームは自分を表現する方法論の1つです。何かを作りたいと思っても、今はもう1人ですべてを作るということではできない。だから今はマンガを選んでいるわけです。ゲームを1人で作れるということになったら、私のように多くの人が



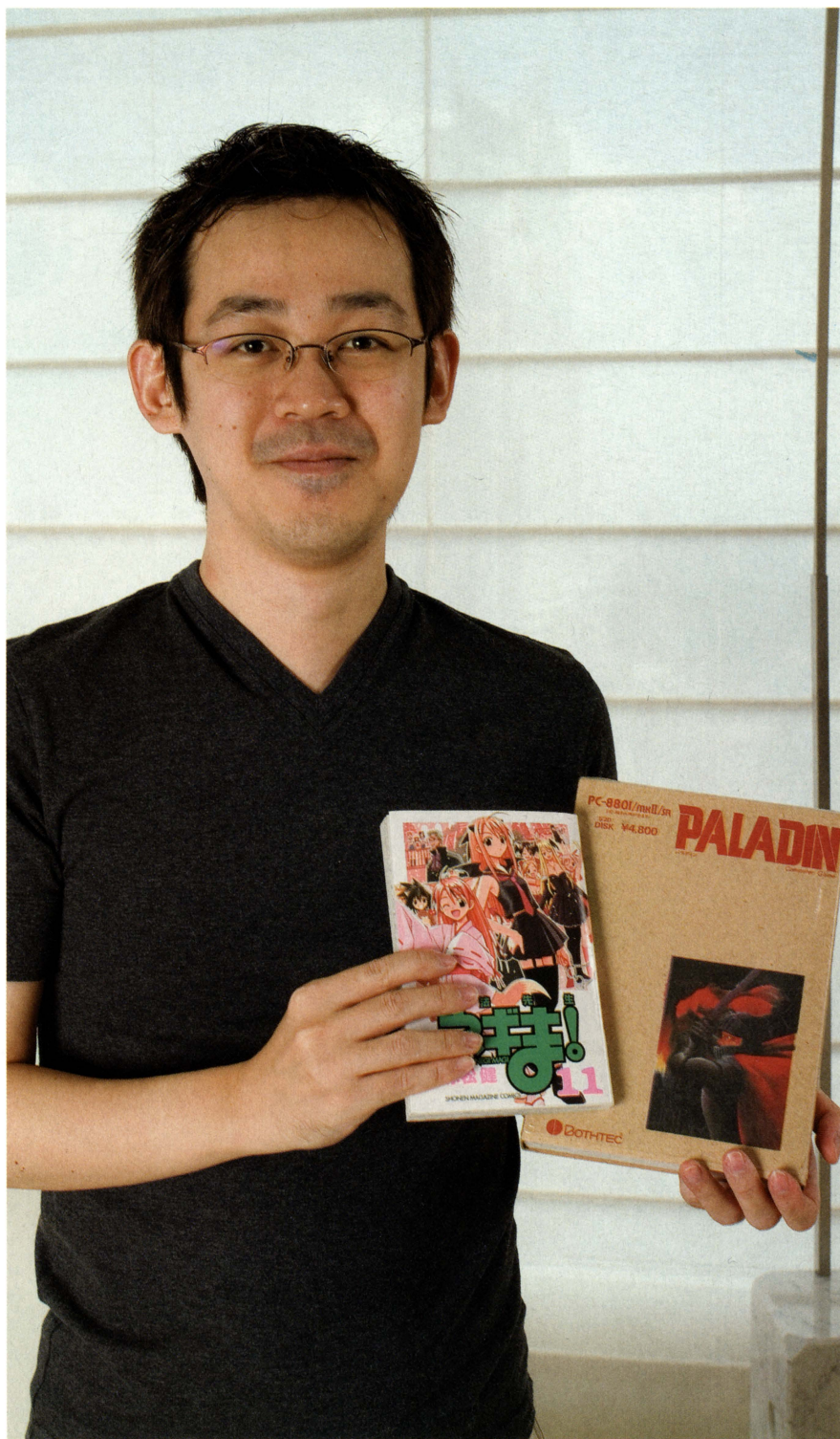
「G5で塗り、Pentiumの最速マシンで3Dを打ってます。でも、見開き画面になると、やはり力不足ですね」

現在連載中の作品には背景などに3DCGソフトを使用している。観客まで3Dで描き込むとポリゴン数が増加してしまい「見開きで出力するとパソコンがギブアップする」と語る。赤松は別の意味で、現在もパソコンと戦っている。

ゲームを作り始めると思います。そういう意味で、私と同じ中央大学出身の新海誠さんが、1人で『ほしのこえ』というアニメを作って売ったではないですか。あれはすごい。表現が個人のものに再び近づくという時代がやってきたというように感じますね。でも、ゲームはちょっと無理かなあ(笑)』

「パラディン」に「思い入れはない」とクールに答えてはいるものの、表現者としての赤松の屋台骨を作ったことは間違いないさそうだ。

PC-8801シリーズが一大旋風を起こしたその後、多くの小中学校に「マイコン部」や「パソコン部」ができ、コンピュータ関連の職業を目指す若者はグンと増えた。しかしその道に進んだ者ばかりではなく、通過点という位置づけになったという者も多いだろう。赤松健はその中の1人である。PC-8801シリーズはあらゆる方面から人々を刺激したマシンだったのだ。



クリエイターとして出発した作品「パラディン」と現在週刊少年マガジンに連載中の「ネギま!」。彼はこの先、どのような作品を創り出していくのだろうか。

特集 1

今、蘇る！ 懐かしのPC-8801

皆が熱中した、あのゲームが還ってきた！

PC-8801が現役だった頃に人気を集めた13タイトルを緊急収録。アクション、アドベンチャー、ロールプレイングの超人気タイトルは、いずれも熱中まちがいなしのものばかりだ。しかも、今回初めての復刻となるソフトまで収録しているので、ぜひプレイしていただきたい。

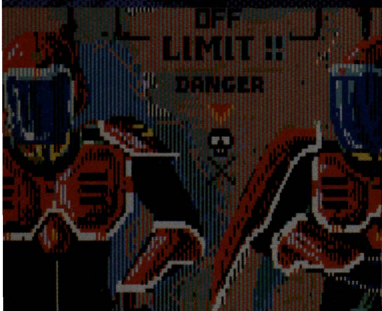
「でも、難しかったゲームだし、昔ほどヒマじゃないので……」というオールドゲーマーもご安心あれ！ 親切丁寧な攻略記事付きで、忙しくて時間のない人、その難度のために途中で諦めた人でも安心してプレイできるぞ。その昔、PC-8801の前で徹夜してプレイした人は、今夜もまた徹夜してしまうかも！？

tom
mag
yag
mam

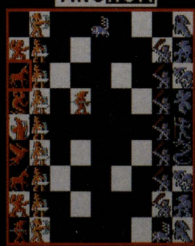
FINAL ZONE
WOLF



HE IS A HALF OF WOLF. HE HAS A SENSE OF WILD ANIMALS. HE IS A PROFESSIONAL OF SHOOTING. HE IS SPECIAL OF GUERRILLA WARFARE. HE HAS CHARACTERISTICS IN WOLF. HE CAN USE HIS WOLF INSTINCT AND ATTENTION TO WIN. (THE NAME OF "FINAL ZONE" WAS DECIDED BY OUR BOSS. BUT HE HAD THIS NAME. SO HE PICKED UP THE TITLE.)



ARCHON



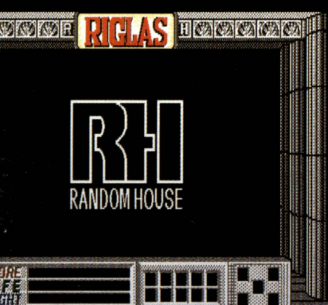
CH ICON WILL YOU TELEPORT?

mag
yag
mam



BUT THE JEL
AND VARAL



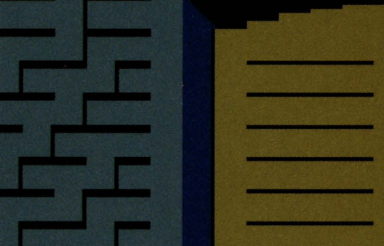
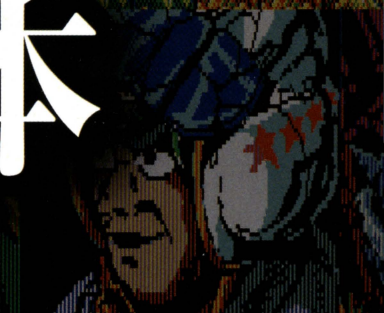
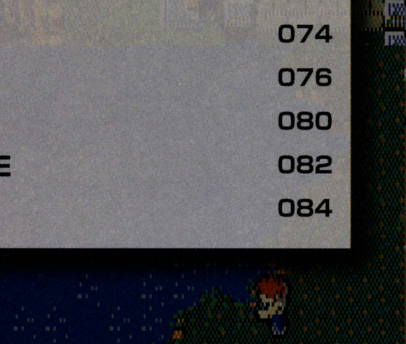
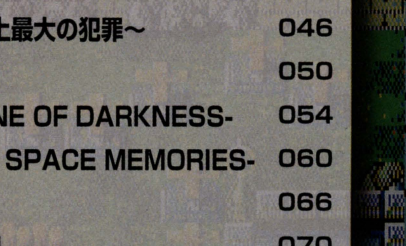
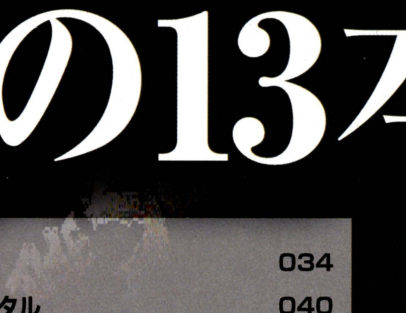
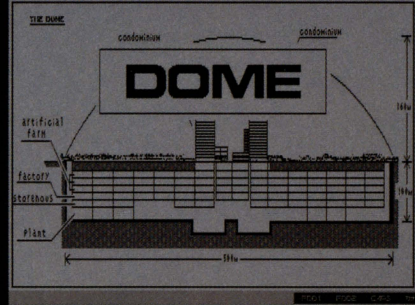
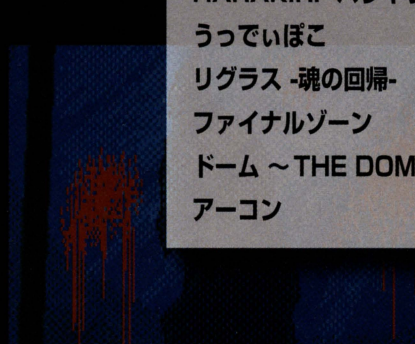
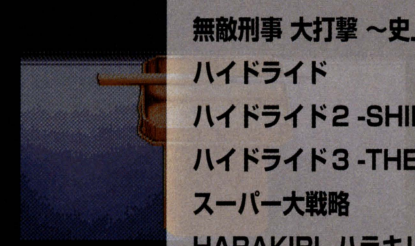
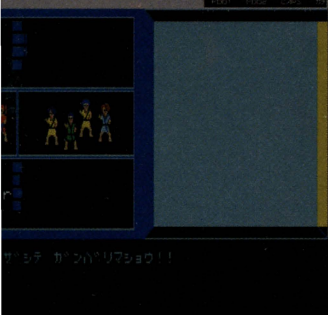


SUPER

名作ゲーム 珠玉の13本



名前を変更しますか?
はい 田中



ザ・ブラックオニキス	034
ザ・ファイヤークリスタル	040
無敵刑事 大打撃 ～史上最大の犯罪～	046
ハイドライド	050
ハイドライド2 -SHINE OF DARKNESS-	054
ハイドライド3 -THE SPACE MEMORIES-	060
スーパー大戦略	066
HARAKIRI -ハラキリ-	070
うっでいぼこ	074
リグラス -魂の回帰-	076
ファイナルゾーン	080
ドーム ～THE DOME	082
アーコン	084

付録 CD-ROM インストールガイド

Windows パソコンで 懐かしの PC-8801 のゲームを楽しもう！

ここでは、本誌の付録 CD-ROM に収録されているコンテンツのインストールの方法、およびインストール後のプログラムの利用方法について解説する。CD-ROM には、かつて PC-8801 シリーズで大人気だったゲームが収録されている。ただし、あたりまえの話だが PC-8801 のプログラムは、本来 PC-8801 の実機でしか動作しない。Windows 上で動作させるために「エミュレータ」と呼ばれる「実機の代わりに務めるアプリケーション」と一体化してあるのだ。エミュレータに違法性を感じる人もいるかもしれないが、本誌に収録されているソフトは法的・権利上の問題を、すべてクリアした合法的なものなので安心してご利用いただきたい。

これが「アミューズメント・スターター」である。ボタンをクリックするだけで収録ゲームの実行やマニュアル表示がスイスイ行える便利なランチャーなのだ。



に採用している。つまり、ランチャーを起動しておけば、ワンタッチでゲームの起動やマニュアル表示ができる。

それでは次項から、「アミューズメント・スターター」を利用するまでの、収録プログラムのインストール手順を解説しよう。

ゲーム遊ぶために必要な環境

収録したゲームを利用するためには、下に示した動作環境が必要だ。ご覧のように、よっぽど年月が経っているパソコンでもなければ、ほとんど問題ないスペックである。もちろんエミュレータで遊ぶには、できるだけ高性能のパソコンをお薦めしたいところだが、かといって最新のパソコンでなくても問題ないレベルだ。

ゲームソフトの実行に必要な環境

- ・ Windows98SE/Me/2000/XP
- ・ Celeron500MHz以上 (800MHz以上推奨)
- ・ DirectX5以降対応のサウンドカード
- ・ 16ビットカラー、640×480ドットの表示が可能なビデオカード

CD-ROM 収録コンテンツ一覧

収録ソフト	マニュアル (PDF)
ハイドライド	○
ハイドライド2	○
ハイドライド3	○
ザ・ブラックオニクス (※1)	○
ファイヤークリスタル (※1)	○
アーコン	○
ハラキリ	—
DOME	○
SUPER 大戦略	○ (※2)
リグラス	○
刑事・大打撃	○
ファイナルゾーン	○
うっでいぼこ	○

注1: 「ザ・ブラックオニクス」と「ファイヤークリスタル」は、1つのパッケージになっている。

注2: 「SUPER 大戦略」のマニュアルはCD-ROMのフォルダに保存してある。それ以外はランチャーから開くことができる。

付録 CD-ROM の内容

本誌の付録 CD-ROM には13本のゲームが収録されている。これらは、プログラムをインストールした後で「アミューズメント・スターター」というランチャープログラムから実行するようになっている。マニュアル (PDF形式) もほぼ揃っていて、一部を除いて、やはりランチャープログラムから開くことが可能だ。

ランチャーとは、複数のプログラムを簡単に利用するための支援プログラムだ。本書の場合もインストール (またはアンインストール) の便宜を図ること、そして誰にでも容易にゲームを起動できることを目的

CD-ROM 収録フォルダー一覧

フォルダ名	内容
adobereader	PDFの表示／印刷に必要となる「Adobe Reader日本語版」。バージョン5/6/7の3種類が収録されている。普通は、バージョン7 (AdbeRdr707_ja_JP_distrib.exe) をインストールしておけばよい
games	インストールされるゲームプログラムなどのファイルが収録されている。ユーザーが直接操作する必要はない
images	Webメニューの画像が収録されている。ユーザーが直接操作する必要はない
manual	「SUPER 大戦略」のマニュアル一式 (ユーザーズ・マニュアル、ガイドブック、クイック・リファレンス) が収録されている

インストールの方法

ソフトウェアをインストールする前に、まずは本書のWebページで最新の情報やトラブルシューティングが掲載されていないかを確認しておこう (<http://www.asci.co.jp/books/pc8801/>)。もし、制限事項やソフトウェアの問題を解決するパッチプログラムが掲載されていた場合には、その指示に従うこと。

それでは付録CD-ROMをパソコンのCD-ROMドライブにセットしよう。しばらく待つとWebブラウザが自動的に起動してWebメニューが表示される。もし、Webブラウザが起動しなかった場合には、エクスプローラでCD-ROMドライブのアイコンを選択し、その中のindex.htmlをダブルクリックしてほしい。なお、WebブラウザとしてはInternet Explorerを推奨する。他のWebブラウザを使用した場合は、手順どおりの動作にならない可能性があるので注意してほしい。

(注！) ここで「アクティブコンテンツの許可」のためのダイアログが表示されたり、警告音が鳴ってWebブラウザの上部(メニューの下)にセキュリティ保護のための警

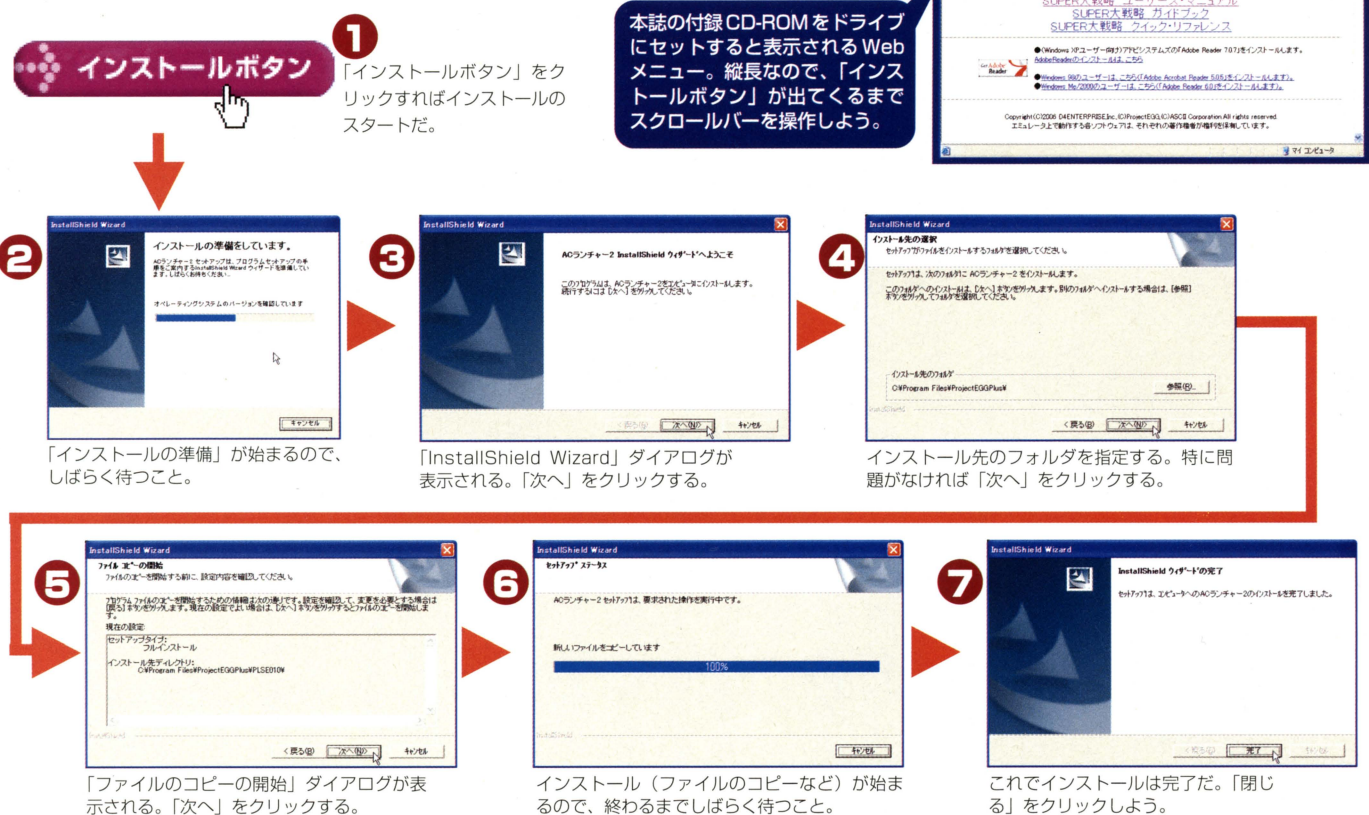
告メッセージが表示されたりすることある。
対応は、次ページの「Windows XP SP2
のパソコンにおける注意点」という解説を
参照してほしい。

ゲームソフトのインストールは、ページ
の下方にある「インストールボタン」をク
リックすればよい。「ファイルのダウンロード」
というダイアログが表示される。

(注！) ここで「ファイルのダウンロード - セキュリティの警告」ダイアログや「セキュリティの警告」ダイアログが表示されることがある。対応は、やはり次ページの「Windows XP SP2のパソコンにおける注意点」という解説を参照してほしい。

インストールが始まると、下に示すようなダイアログが表示されるので、画面の指示に従って進めていけばよい。これでインストールは完了する（**①**～**⑦**参照）。

なお、ゲームソフトのインストールはすべてまとめて行なわれるため、特定のゲームを個別にインストールすることはできない。これはアンインストールでも同様で、実行するとすべてがいったんに削除されるのでご了承ください。

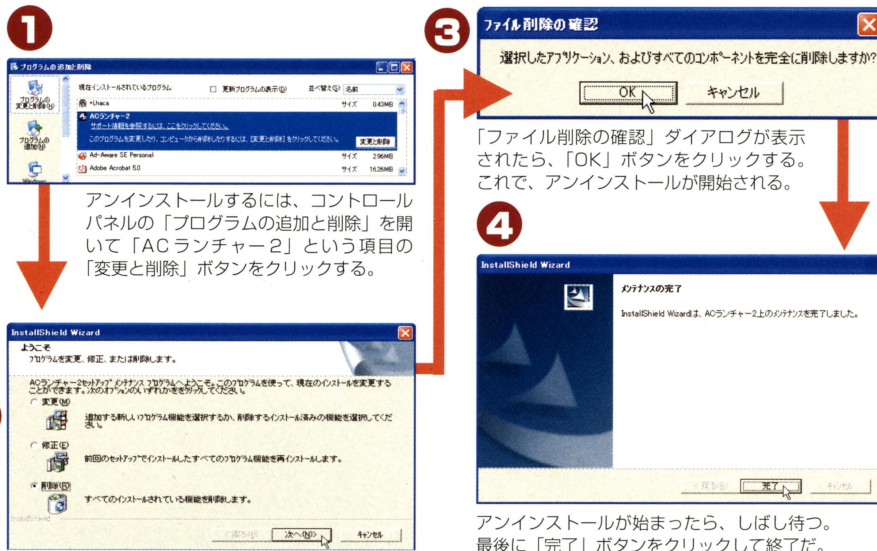


アンインストールの方法

インストールしたプログラムが不要になったときには、アンインストールすることでディスクから消すことができる。アンインストールのやり方は、通常のWindowsアプリケーションと同じだ。Windowsのコントロールパネルの中の「プログラムの追加と削除」で行なえばよい（右の①～④の手順を参考にしてほしい）。

なお、アンインストールを実行してしまうと、関係するファイルはすべて削除されてしまうので注意しよう。アンインストールした後で後悔しないように十分納得してから操作していただきたい。

このようなダイアログが表示されたら「削除」を選択して「次へ」をクリックする。



アンインストールが始まったら、しばし待つ。最後に「完了」ボタンをクリックして終了だ。

Windows XP SP2 のパソコンにおける注意点

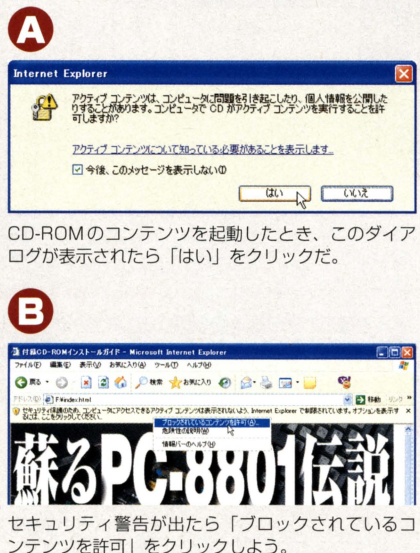
Windows XP SP2（以下SP2）を適用したパソコンでは、インストール操作中にときどき警告メッセージが表示されることがある。この対応をまとめておく。

まずCD-ROMからWebメニューを開こうとすると、不用意にコンテンツを実行しないようにするためのダイアログAが表示される。問題ないので許可してほしい。次に、Webメニューが表示されたときに警告音がして、Webブラウザのメニューの下にセキュリティ警告のバーBが表示される。これもパソコンに悪影響を与える恐れのあるコンテンツを不用意に実行しないためのもの。もちろん本誌のCD-ROMにはパソコンに悪影響を与えるようなコンテンツは収録されていないので、実行を許可してほしい。方法だが、バーの部分をクリックするとメニューが表示される。その中から、「ブロックされているコンテンツを許可」をクリックするだけだ。すると次にCの警告ダイアログが表示される。「はい」をクリックすればWebメニューが正常に表示されるはずだ。

「インストールボタン」をクリックしたときにも「セキュリティの警告」ダイアログDが表示される。これは、パソコンに対して悪影響を及ぼす可能性のあるコンテンツの実行を制限するためのもの。本誌の付

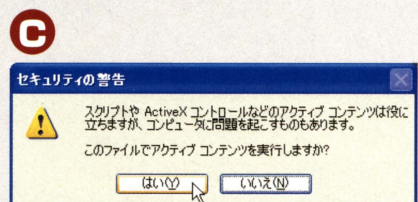
属CD-ROMは安全なので「実行」ボタンをクリックすればよい。なお、ここで誤って「保存」を選ばないこと。保存したプログラムの動作については一切保障していないので、ご了承ください。

最後にEのダイアログが表示される。これも同様に「実行する」をクリックする。これでインストールプログラムが起動する。後は前ページの手順どおりにインストール作業を進めればよい。

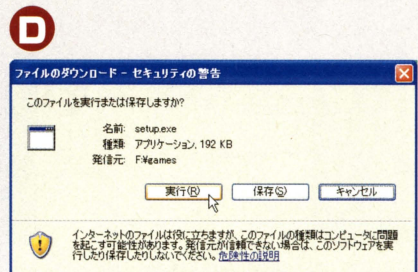


CD-ROMのコンテンツを起動したとき、このダイアログが表示されたら「はい」をクリックだ。

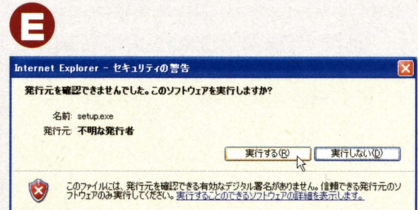
セキュリティ警告が出たら「ブロックされているコンテンツを許可」をクリックしよう。



さらに、この警告が表示されるが、ここの「はい」をクリックしてほしい。



インストールを開始して、このダイアログが表示されたときには「実行」をクリックする。



続けてこのダイアログが表示されるので、ここの「実行する」をクリックする。これでインストールが行われる。

ゲームプログラムの起動

インストールが完了したら、さっそく実行してみよう。やり方は、通常のWindowsプログラムと同じだ。デスクトップに作成された「ACランチャー2」アイコンを実行するのがもっとも簡単だが、見当たらない場合には、スタートボタンをクリックして「すべてのプログラム」(Windows 2000では「プログラム」)を選択。その中の、「Amusement-Center」グループに「ACランチャー2」というプログラムがあるので選択する。これで「アミューズメント・スターター」のウィンドウが表示される。

ゲームを起動するには、「GAME」という項目の下ボタンをクリックすればよい。各ゲームのためのウィンドウが個別に開いてゲームが始まる。なお、ゲームが起動すればランチャーはとりえず不要なので、閉じてしまってもかまわない。

それぞれのゲームについての基本的な操作方法は、34ページ以降のレビューにまとめられている。特にキー操作はゲームによって異なるので、必ず確認すること。もちろん、PDF形式で収録している正規のマニュアルを読んでおけば、なお結構だ。

各ゲームの終了は、通常のWindowsアプリケーションと同じく、プルダウンメニューの「終了」-「ゲーム終了」を選択するか、タイトルバー右上の「×」(閉じる)ボタンをクリックすればよい。ただし、選択すると即座にプログラムが終了してしまうので、ゲームをセーブし忘れた、なんてことがないように十分注意すること。

「アミューズメント・スターター」を起動したら、ゲーム名の並びのボタンをクリックすれば、すぐ各ゲームが起動するのだ。さあ、思い切り遊び倒してちょうだい！



デスクトップに作られた「ACランチャー2」アイコン



ゲームプログラムのメニュー

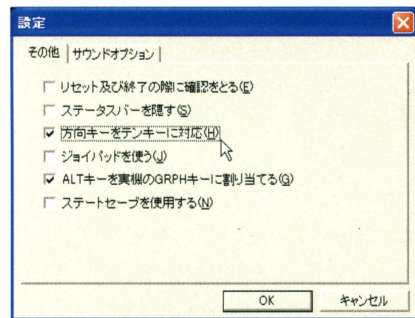
ゲームプログラムのウィンドウには、プルダウンメニューが設けられている。項目はどれも基本的に共通だ(ゲームによっては一部に違いがある)。簡単ではあるが下に各メニューの内容を記しておく。

メニューの中で、ゲームに直接関係するのが「ドライブ1」「ドライブ2」だ。これは、実機のプロッピーディスクドライブに対応していて、擬似的にプロッピーディスクの入れ替えができるようになっている。ゲームの途中でプロッピーディスクの入れ替えが促されたときには、このメニューを

クリックして、要求されたディスクを選択してほしい。

設定メニューの中には、便利な機能も隠されている。たとえば「設定」-「その他の設定」で「方向キーをテンキーに対応」をチェックしておく、テンキーの「2」「4」「6」「8」を方向キーに割り当ててくれる。

同様に「設定」-「その他の設定」で「ステートセーブを使用する」をチェックしておく、いつでもゲームの途中保存が行なえるようになる。ただし、ステートセーブ機能はサポート対象外なので注意しよう。



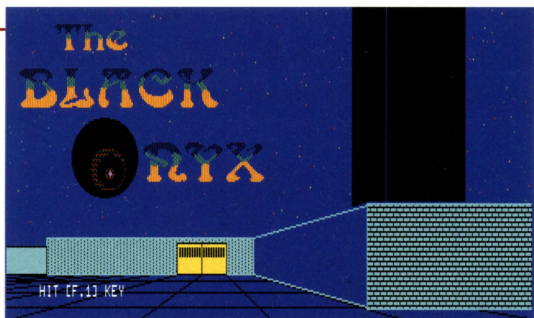
「設定」-「その他の設定」メニューの内容。たとえば、「方向キーをテンキーに対応」をチェックすると、方向キーを使ってキャラの操作ができるようになる。

ゲームのプルダウンメニュー

項目	意味
画面モード	フルスクリーンモードとウィンドウモードを切り替える。大画面で楽しみたい人はフルスクリーンモードを選択しよう
設定	サウンドの設定、テンキーの割り当てなど、さまざまな設定が行える
ドライブ	プロッピーディスクの切り替えが必要なゲームに設けられている。ゲームの要求に応じて操作すること
セーブ	現在の状態をステートセーブする。使用するには設定メニューで「ステートセーブを使用する」をチェックすること
ロード	ステートセーブした場所から再開するときを選ぶ
一時停止	クリックすると一時停止する。再クリックで解除される
終了	「タイトルへ戻る」を選択するとリセットされる。「ゲーム終了」を選択するとゲームが終了してウィンドウが閉じる
ヘルプ	バージョン情報を表示する



ステートセーブ機能を有効しておけば、いつでもゲームセーブが行なえる。ロードで同じ番号を選ぶと、セーブしたときの状態に戻るのだ。ゲーム攻略に便利すぎ！



1984年●ビー・ピー・エス

伝説の宝石を探し求めて冒険へと旅立とう！

ザ・ブラックオニクス

3Dダンジョンとパーティープレイを採用した大人気本格派RPG。シンプルなバトルシステムだが、ダンジョンに仕掛けられた謎が奥深さを演出する。

伝説の宝石ブラックオニクスを探せ！

伝説の宝石「ブラックオニクス」を手にした者は永遠の若さと莫大な富を手にすることができるといふ。古文書には「ブラックオニクスは呪われた町ウツロの町外れにあるブラックタワーに眠る」と記されていた……。

ウツロの町の入口にたどりついたあなたは、この町の異様な光景に目をうばわれる。町の一画に黒い巨大な柱がそびえ立っているのだ。それこそが最終目的地であるブラックタワーだ！

タイトル画面が表示されたら[F1] キーを押そう。するとメニューが表示される。

初めてゲームをプレイするときには、まず、最低限1人の勇士を作成しておく必要がある。タイトル画面のメニューで[1] キーを押して勇士を作成する。冒険には最大5人の勇士を連れていけるため、ここで5人分の勇士を作ってもいいし、冒険の途中で出会った勇士を仲間を加えることもできる。勇士の作成は、服装と髪型を選ぶだけだ。

勇士を作成したら冒険に出発だ。先ほどのタイトル画面のメ

ニューで[2] キーを押す。読み込む勇士の名前を指定すればゲーム開始だ。

ウツロの町で装備や仲間を揃えよう！

ウツロの町には、武器や防具の店が並ぶマーケットや、戦いで減ったHPを回復してくれた、回復の薬を売ってくれる医者、冒険の仲間集めに最適な酒場や宿屋などもあるぞ。

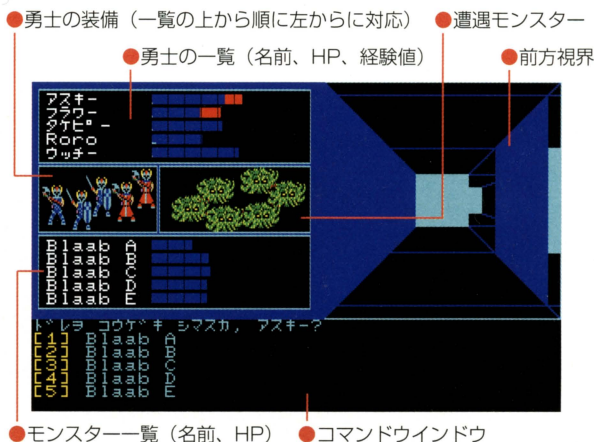
黄色い壁はドアで、その奥には部屋がある。ただし、ゲームスタート地点のゲートは町の入口なのでドアを開けて外に出ることはできない。ほかにもアリーナや寺院のドアは、開けて進むことはできない。これらのドアはこのゲームの続編への入口なのだ（詳しくはザ・ファイヤークリスタルを参照してほしい）。

それ以外にも、町中には、不気味な墓場や怪しげな井戸、かつて魔法使い同士の激しい戦いがあったと言われている廃墟、そして上空に稲妻が走る謎のブラックタワーも見つかるはずだ。

まずは、マーケットで最低限の武器や防具を揃えておこう。

所持金が限られていて、武器と防具で迷った場合は、防具を

●画面の説明



●操作説明

	キー	意味
通常時	[2]	後ろを向く
	[4]	左を向く
	[5]	ドアを開け中に入る
	[6]	右を向く
	[8]	一歩進む
	[↑]	昇る
	[↓]	降りる
	[A]	勇士をディスクから読み込む
	[D]	薬を飲む
	[H]	所持金を確認する
敵との遭遇時	[Q]	勇士のデータをセーブ
	[T]	メッセージ表示速度の変更(0~1000:初期値500)
	[A]	攻撃
	[R]	逃げる
	[T]	話す(次のいずれかを選択)
	[J]	仲間に誘う
	[G]	別れる
	[Y]	脅す

●起動時の操作

実行すると、モニターの種類を問合わせてくるので、[C] キーを押す。次に勇士をロード/セーブするドライブを問合わせてくるので[2] キーを押す。するとゲームのタイトル画面が表示される。ここからの操作は本文を参照のこと。

固めたほうが冒険が楽になるぞ。

町中を歩いていると、いろいろな人たちが突然眼の前に立ちはだかる。善人もいれば悪人もいるので要注意だ。まずは話し

かけてみよう。話に応じた場合は善人とみてよい。冒険の仲間に加えるもよし、そのまま別れるもよしだ。脅してお金を要求することもできるぞ。

相手が悪人の場合や、こちら



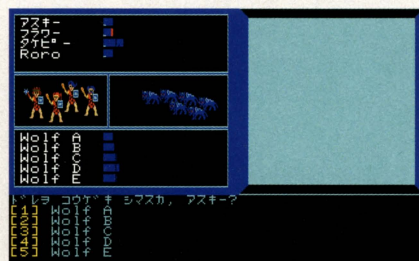
勇士の作成は髪型と服装を選ぶだけ。強さはランダムに決められるので、ビジュアルとは関係がない。好きな髪型や服装を選ぼう。[カタカナ]キーを押してカナ入力を有効にしておけば、カタカナの名前も付けられるぞ。



町中では人に出会うことも。善人か悪人かわからないので、まずは話しかけてみよう。話に応じれば善人だ。強そうな勇士なら仲間に誘ってみるのもいいだろう。お金を脅し取ることもできるが、カルマ(徳)が下がるぞ。



まずは冒険の準備ということで、マーケットで武器や鎧を買い揃えておこう。お金がたまったら、こまめにグレードアップしていきたい。また、ダンジョンの奥深くに冒険に出る際には、薬局で回復の薬も買い揃えておきたい。



戦闘時のコマンドは攻撃相手を番号で選ぶだけ。ただし、敵は数にものを言わせて襲ってくることも多く、効率よく倒していかないとじりじりとHPを削られる。数を減らすことを優先するなら、攻撃を1体に集中させる必要がある。

から戦いを挑んだ場合は、町中でも戦闘開始となる。戦闘の流れは相手が人間だろうとモンスターだろうと一緒だ。応戦するか逃げ出すかを選ぶ。ただし逃げ切れないこともあるので覚悟しておこう。戦闘時の操作は簡単で、それぞれの勇士が攻撃する相手を番号で選ぶだけ。

敵を倒すと、お金やアイテムを手に入れることがある。お金はメンバーに均等に与えられ、アイテムは誰が使うかを選べる。

当然だが、すべての勇士が力尽きるとゲームオーバー。全滅

さえしなければ、力尽きた勇士は、最後のセーブポイントに戻って読み込み直すこともできる。

目指すは地下ダンジョン

実は、ブラックタワーの中へは地上からは入ることができない。ウツロの町の地下に広がる広大なダンジョンの最深部からしか昇れないのである。では、その地下ダンジョンへはどうやって行くのか？ 答えは廃墟の中に隠されている。詳しくは、この後の攻略編を参照してほしい。

ほかにダンジョンはある。すぐに見つかるのは怪しげな井戸だ。ただし、序盤は決して井戸の最下層に進んではいけない。痛い目に遭うぞ！

井戸は、ゲーム序盤では地下1階のみ冒険して、レベルアップとお金をためることに専念しよう。お金がたまったら、装備をアップグレードして、廃墟の地下の本格的なダンジョンへと旅立とう。

冒険で傷ついたら、ウツロの町に戻り、医者(PHYSICKER)へいこう。治療を受けたり、回復の薬を購入することができる。

セーブした場所は忘れずにね！

セーブの際には場所をよく確認しておく必要がある。というのも、このゲームでは、セーブした場所でしか勇士を読み込むことができないからだ。どこで誰をセーブしたかがわからなくなったら、一度ゲームを終了して、ゲームスタート時にその勇士を読み込んでみるとよい。

さて、ある程度レベルが上がったら、いよいよダンジョンの奥深くへと進もう。

(竹内)

俺とイロイッカイツツ

本作を語るときに必ず話題に上るのが、ウツロで目にする「イロ イッカイツツ」という言葉と、地下深くに用意されているカラーダンジョンの謎だ。答えは各色のダンジョンを1回ずつ巡るとのことなのだが、問題はその順序だ。PC-8801版では、画面表示を行う際のカラーコード順だった。これはプログラムを組んだことがあるユーザーには馴染みのある順序だったが、生粋のゲーマーにはわかりにくかった。とはいえ、わかってしまえば、なるほどとなすけた。ところが本書のCD-ROMに収録されているPC-8801mkII SR版では、その順番も変更されているのだ。答えはオープニングタイトル画面の中にあっただけで、普通わからないと思うぞ。

ザ・ブラックオニキス 攻略

文●竹内

ウツロの町

冒険に出る前の準備や、冒険途中で傷ついた体を癒すためにも、まずウツロの町を探索しておこう。特に武器や防具、回復の薬を購入できる MARKET や PHYSICKER の場所は押さえておきたい。



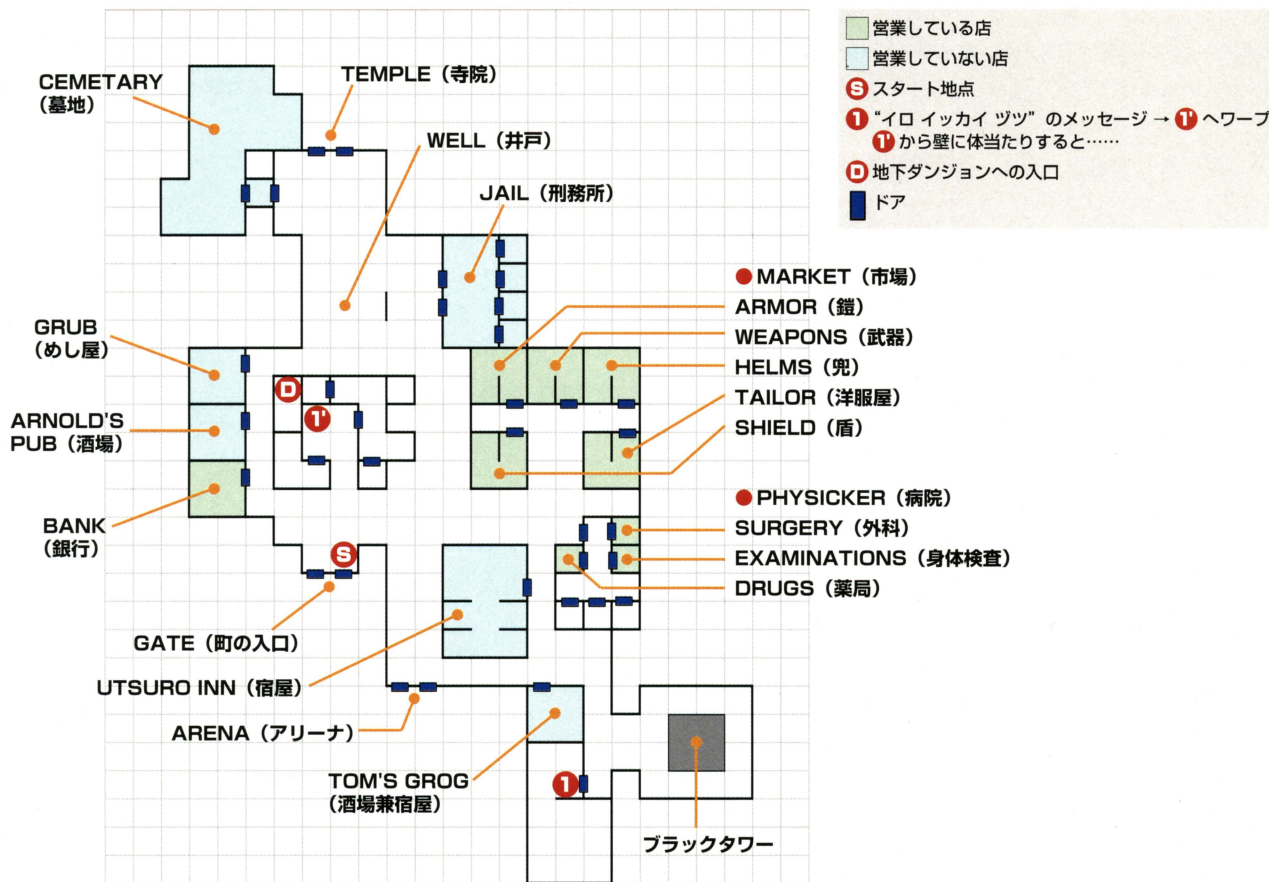
薬は容器と薬が別売りなので序盤は結構出費がかさむ。しかし、冒険中、誰かの薬を別の誰かに飲ませることもできるので、メンバー全員に持たせておきたいアイテムなのだ。ゲームの世界とはいえ人の足元を見た商売だね。

また、冒険中には泥棒が近づいてきて所持金を盗られることもあるので、ある程度お金たまったら、銀行に預けておこう。ちなみに、お金は 1 人 15,000G.P. までしか持ち歩けないぞ。



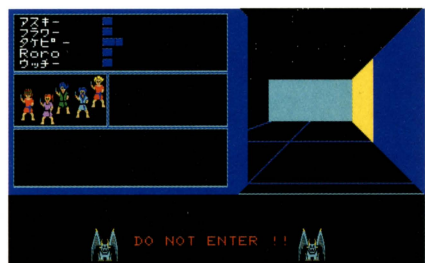
銀行では、それぞれのメンバーについて、お金を預ける (Deposit)、お金を引き出す (Withdraw) などの取引ができる。銀行を利用して、メンバー間で所持金を移動させることはできない。ドライな世界なのだ。

ウツロの町全図



ダンジョン突入への予備知識

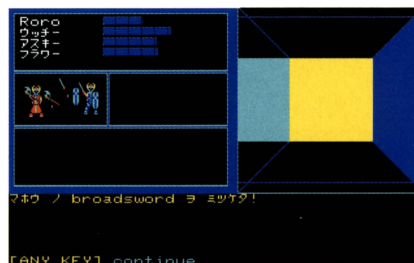
ウツロの町にはダンジョンへの入口が2つ存在するが、序盤は廃墟にある入口を使う。もう1つ、井戸も地下のダンジョンに通じているが、途中階は何もなく、最下層に降りたときに強敵クラーケンが待ち構えている。相当レベルアップしてからでないと倒せないぞ。逆に、クラーケンが難なく倒せるレベルになったら、井戸を使って、一気にダンジョンの地下5階まで下りる



廃墟の入口では「DO NOT ENTER!!」(立ち入り禁止)という警告メッセージが表示される。しかし、ここにはブラックタワーの入口に通じる地下ダンジョンへの階段が隠されているのだ。かまわず踏み込んでいこう。

ことができる。

モンスターは集団で襲いかかってくる。さほど強くないモンスターであっても、数で劣勢になるとジリジリとHPを奪われていくこともある。そのため、こちらのパーティーもできれば常に5人揃えておきたい。冒険中にメンバーに欠員が生じた場合は、途中で出合った勇士を仲間に加え、町まで戻ってくるという方法もあるぞ。



モンスターや悪人を倒すと、お金以外に、魔法のかかった武器や防具といったアイテムを落とすこともある。また、アイテムの中には、モンスターを倒さないと入手できない魔法のマントのようなものもあるぞ。

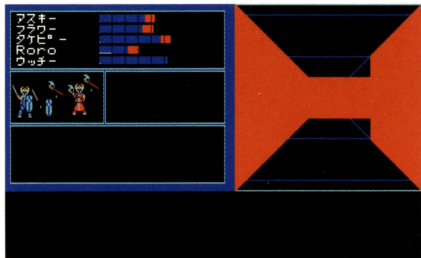
モンスター一覧

名前	特徴	名前	特徴
Bat (バット)	集団で襲ってくるコウモリ。さほど強くないので序盤の経験値かせぎに最適。	Vampir (バンパイア)	バットに似ているが、より強くなった吸血鬼なのだ。油断は禁物。
Kobold (コボルド)	はっきり言ってザコキャラ。ただし、必ず集団で襲ってくるので序盤は注意。	Blaab (ブラーブ)	スライムもどきだが、格段に強いので心してかかろう。地下5階あたりに登場。
Skelt (スケルト)	井戸の1階にも登場する骸骨。形勢不利でも逃げ出さないで要注意。	Wirkat (ウィルキャット)	大型の猫族。個々の強さはともかく、数で圧倒してることがある。
Goblin (ゴブリン)	武器を持っているが、さほど強くない。数で圧倒してくるので注意。	Hobgob (ホブゴブ)	攻撃力が高いので要注意。倒すと大金を落とすことが多い。
Zombie (ゾンビ)	集団で襲ってくる。スケルトと同様、不利な状況でも決して逃げ出さない。	Wraith (レイス)	こちらのHPの上限を削ってくる嫌なやつ。ブラックタワー内に登場するぞ。
Aztec (アズテック)	さほど強いわけでもなく、倒すとゴールドを多目に落としていく、いいカモ。	Ghost (ゴースト)	とぼけた顔だが、防御力が格段に高い。全員の攻撃力を1体に集中させよう。
Wolf (ウルフ)	町でも遭遇することがあるモンスター。集団で登場することが多く、すぐ逃げる。	Hider (ハイダー)	魔法のマントを着ているため姿が見えないぞ。倒すとマントを落とすことも。
Mummy (マミー)	包帯を巻いたミイラ。集団で襲いかかされると、序盤では苦戦することもある。	Demon (デーモン)	非常に高い攻撃力を持っている上に、集団でも襲ってくる。危険なやつだ。
Lion (ライオン)	ウルフより強いが、比較的少数で登場するため、全員でかかれば恐くない。	Mier (マイヤー)	正体不明だが、けっこう強い。攻撃力と防御力はバランスしている。
Orc (オーク)	体は大きい、見た目ほどに強くない。各個撃破で確実に倒していこう。	Beast (ビースト)	廃墟の入口で見かけたやつ。2体で登場するが、防御力が高くあなだれない。
Ghoul (グール)	地下2階から3階あたりに登場するモンスター。攻撃力はさほど高くないぞ。	Torol (トルル)	3~4体で襲ってこられるとけっこうツライ。カラーダンジョンで遭遇する。
Slime (スライム)	RPG定番のモンスターだが、他のゲームほどにはザコキャラ扱いされていない。	Taurus (タウルス)	迷宮によく似合うモンスター。非常に強い。ブラックタワー内で遭遇する。
Ogre (オーガ)	攻撃力はそれなりに高い。数で負けていると危ない。防御力は低いので叩くのみ。	Giant (ジャイアント)	体力と攻撃力は最大級。逃げるのも作戦だ。ブラックタワー内で遭遇。
Spider (スパイダー)	上から下がってくるクモだけどあなどってはいけない。意外と強いのだ。	Kraken (クラーケン)	井戸の底に棲む大ダコ。1度倒せば、同じゲーム中には2度と登場しない。
Cobra (コブラ)	毒蛇のモンスターだが、このゲームでは毒はない。少数で登場することが多い。		

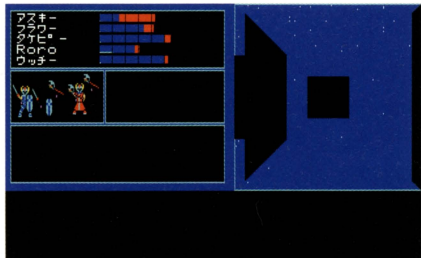
ブラックタワーへの道のり

廃墟の地下に広がるダンジョンは5階で構成されている。そしてその下に、このゲーム最大の謎とされている通称「カラーダンジョン」がある。これをクリアして初めてブラックタワーに入ることが許されるのだ。ここでは、ブラックタワーまでのマップを紹介する。

ダンジョン地下1階は、特にトラップもなく、冒険しやすいはずだ。地下2階には、迷い込むとやっかいな場所はあるものの、マップを見れば避けられるだろう。地下3階以降は、裏が壁になっているドアや、透けて見える壁、ワープトラップなど、仕掛けが多いので注意しよう。

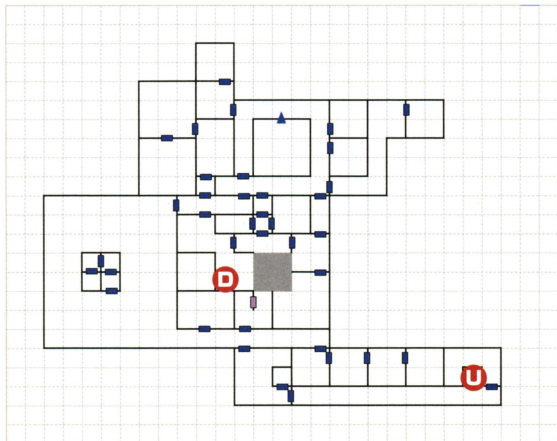


これがカラーダンジョンの内部だ。6色のダンジョンを正しい色の順番で1回ずつ巡る。スタート地点の黄色から、青→紫→黄→白→赤→緑と順番に巡り、最後の緑のダンジョンからブラックタワーのドアをくぐろう。

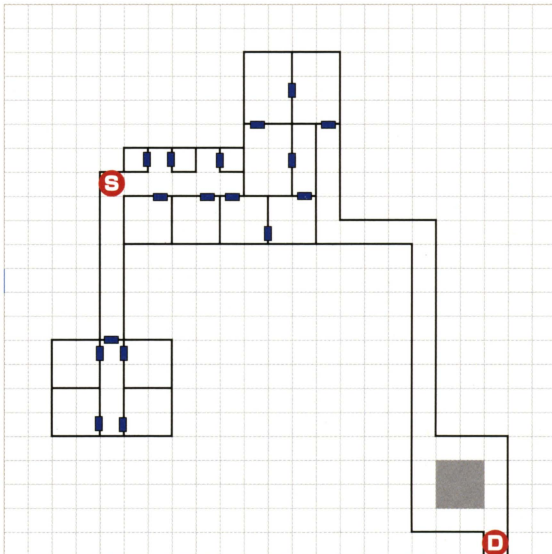


ついにブラックタワーを上りつめ最上階（地上2階）へ。壁も透明で、床も見えない。これではマッピングも困難だ。しかし、このフロアのどこかに落ちているブラックオニキスを見つけ、階段で地上に降りなければならぬ。

地下3階



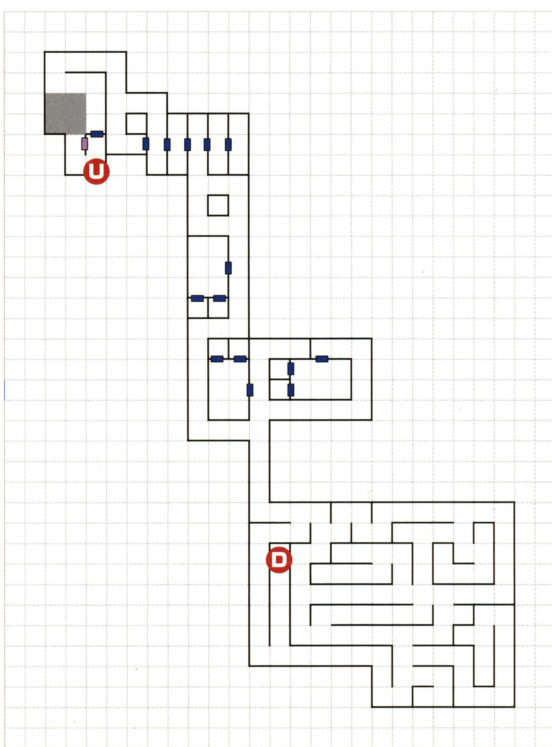
地下1階



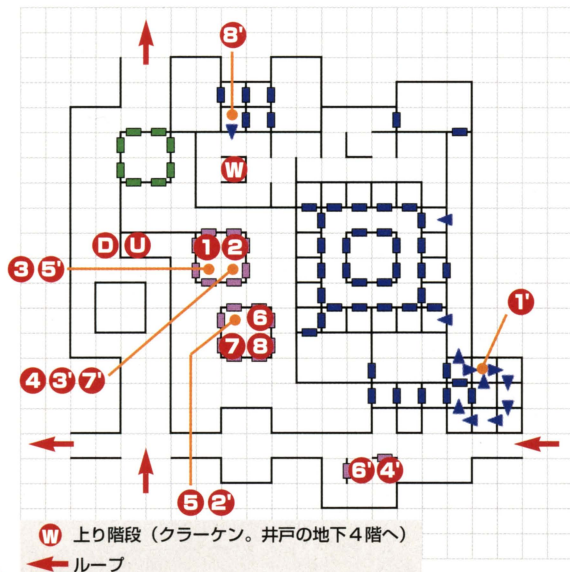
凡例

- スタート地点
- 上り階段
- 下り階段
- ①～④ ワープポイント。
対応する①'～④'へワープ
- 通常のドア
- 透明の壁（一方通行）
- 黒いドア（ワープトラップあり）
- ▲ ドアの裏は壁（一方通行）

地下2階



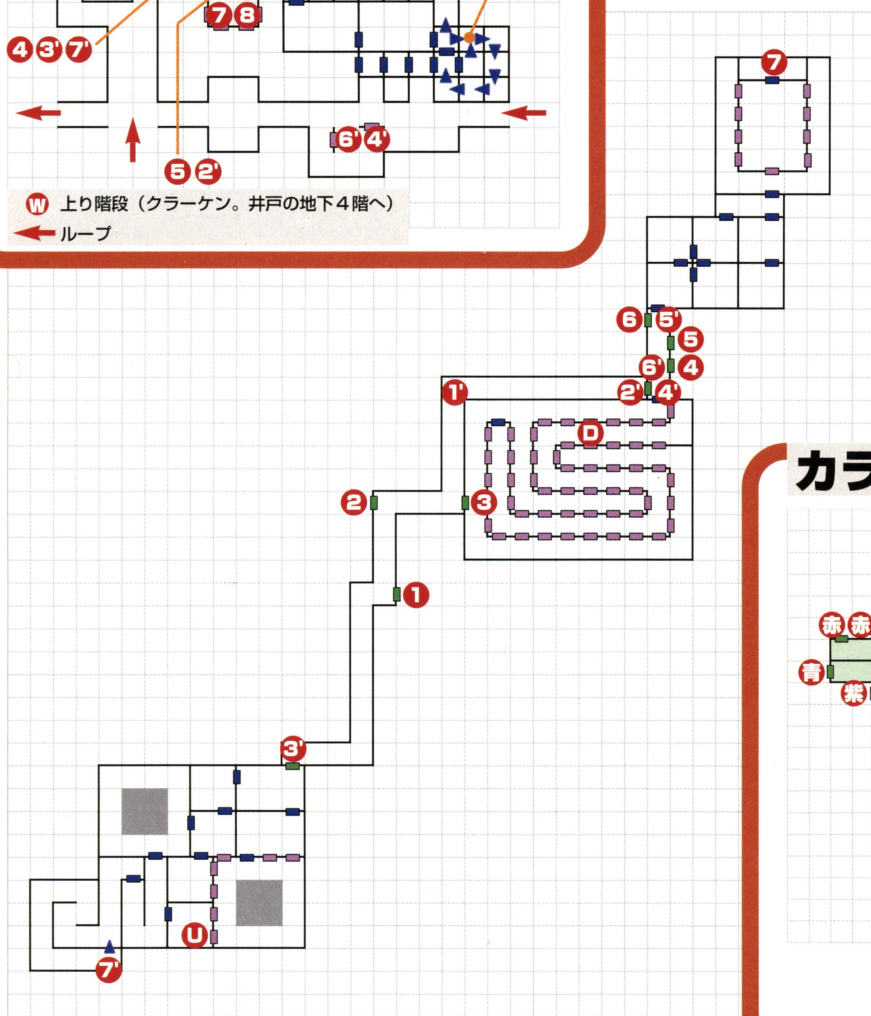
地下5階



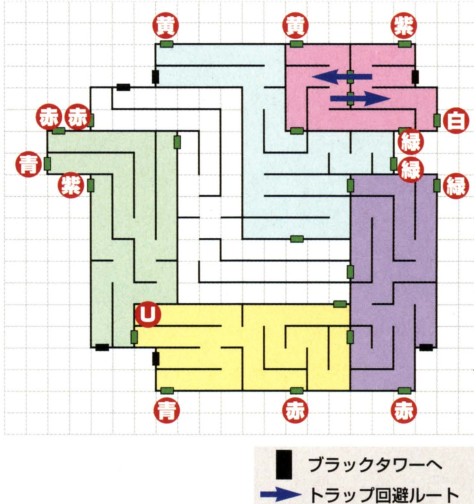
カラーダンジョンの罠

ほとんどは単純なものだが、赤のダンジョンの中央にはトラップが仕掛けられた黒い壁がある。2枚ある壁のうち一方を通過すると、壁は赤いのにダンジョンの構成が他の色のものと同じという、不思議なダンジョンに変化してしまうのだ。マップの矢印の通りに通過すれば、トラップを回避して通り抜けることができる。

地下4階



カラーダンジョン



ブラックタワーに入ったら

ブラックタワーに入ったら、階段を探してタワーを上っていく。このとき注意が必要なのは、タワーの1フロアは4×4マスしかない。しかも、どのフロアも地下ダンジョンの景色が透けて見えているので、どこまでがタワーの範囲内なのかわかりにくい。

きちんとマッピングしながら進もう。ブラックタワーの最上階は、壁も透けて見えるし、床のマス目も見えない。そして何より、縦横方向にループするダンジョンなのでマップの作成が難しい。しかし、丹念に歩き回れば、ブラックオニキスが落ちている場所を見つけられるはずだ。



1984年●ビー・ピー・エス

今度は魔法が使えるぞ！伝説となったRPG第2弾！

ザ・ファイヤークリスタル

ウツロの街の一角にある閉ざされた寺院の扉が音もなく開いた。古代伝説の秘密を秘めた、炎の宝石をめぐる新たな冒険がここに……

前作で育てた戦士が新たな冒険に挑む

「ファイヤークリスタル」は「ブラックオニクス」の続編にあたる作品であり、前作のキャラクターをそのまま引き継いで遊ぶ仕様になっている。前作を解いていなくても「ファイヤークリスタル」を遊ぶことはできるが、さらに強大となったモンスターたちと戦うのはかなりツライだろう。せめてレベル10程度には鍛えておきたい。

前作では封鎖されていたTEMPLE（寺院）の扉が開かれるところからゲームは始まる。よって、まずは前作を起動し、キャラクターをTEMPLEの前でセーブしてからファイヤークリスタルを起動する。

TEMPLEの地下に広がる新たなダンジョンにいきなり飛び込むのもよいが、まずはいったんウツロの街に戻って準備を整えよう。ちょっと分かりにくいですが、メニュー画面から「1.ユウシノナマエヤカミガタラクエル」を選択する。前作で育てたキャラクターの名前を入力することで、そのまま「ファイヤークリスタル」の世界へとコンバートすることができるぞ。

ウツロの街のようすは基本的に前作と変わらないが、新たにBARBER（床屋）で髪型を変えたり、CITY HALL（市役所）で名前を変えることができるようになっている。TEMPLEの前でセーブしたら、再びメニュー画面へ。今度は「2.Templeニハイル」を選択するのだ。

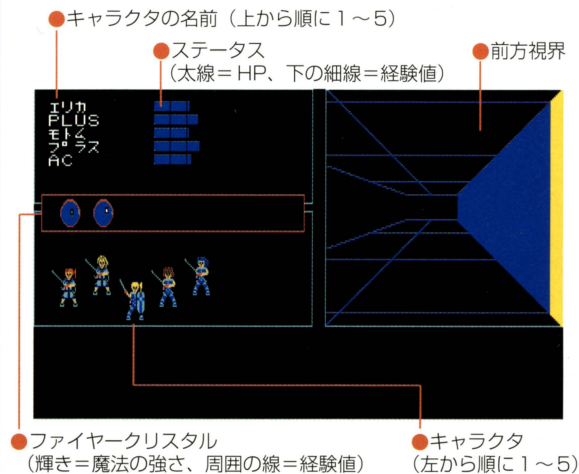
魔法を操る者の条件は善人であること

「ファイヤークリスタル」は前作と違うところは、なんと言っても魔法が使えるようになったことだろう。魔法を使うためには、地下1階のどこかにいるOracle（預言者）を探そう。彼に会うことができれば、パーティーのメンバーを魔法使いへと転職させることができる。

魔法使いに転職すると、キャラクターの上には宝石が表示される。この宝石の輝きはMPを示しており、輝きが増すほど多くの魔法が使えるようになるのだ。また、宝石の周りの線は魔法の経験度を表している。

なお、転職すると所持していた武器・防具はすべて没収されてしまう。ウツロの街に戻って再度買い直せばよいのだが、鎧を装備してしまうと戦闘中には

●画面の説明



●操作説明

	キー	意味
通常時	[8]	一歩進む
	[4]	左を向く
	[6]	右を向く
	[2]	後ろを向く
	[5]	ドアを開け中に入る
	[↑]	昇る
	[↓]	降りる
	[Q]	勇士のデータをセーブ
	[H]	所持金を確認する
	[A]	勇士をディスクから読み込む
	[O]	パーティを並べ替える
	[W]	ヘルメットの脱着
	[D]	薬を飲む
	[T]	メッセージの速度変更
敵との遭遇時	[C]	魔法（Cast a spell）
	[End]	コマンドを調べる
	[A]	攻撃
	[R]	逃げる
	[T]	話す
	[C]	魔法

●起動時の操作

ブラックオニクスを起動し、メニューの【ドライブ1】に「FIRE CRYSTAL」をセット後、メニューから【終了】－【タイトルに戻る】を選択するとモニターとロード／セーブ用のドライブを問合わせてくる。ここからの操作は本文を参照のこと。

魔法が使えなくなってしまうので注意しよう。

移動時に[S]キーを押すと、

いつでもOracleを呼び出すことができる。すでに転職しているキャラクターについては、Kar



新しくなったウツロの街。BARBERでは髪型を変えることができる。頭から白い布をかぶせてもらったりして、なかなか本格的。料金も格安なのでぜひともリフレッシュしておきたい。



Templeの入口からそう遠くない場所に「魔法の泉」がある。この泉の水を飲めば、傷ついた体もたちどころに癒されることだろう。序盤はここを拠点にして、こまめにセーブしながら戦っていこう。



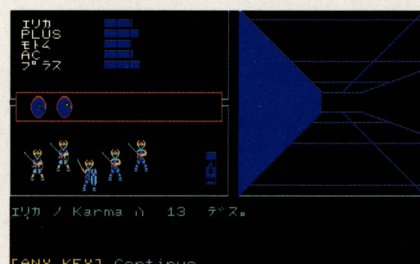
地下1階のどこかにいるOracleに会うことができれば、キャラクターを魔法使いへと転職させることができる。一度会えば、[S]キーでいつでも呼び出せるのだ。



メニュー画面から「Temple ニ ハイル」を選択すると、いよいよ新しい冒険への扉が開く。旅立ちというものは常にわくわくするものだが、この先に待っている闇の深さには思わず押し黙ってしまうかも…。



魔法が使えることになったことで、戦闘シーンもますますエキサイティング。ただし、これは同時に敵側も魔法を使うことを意味するわけで…イテテテテ！



実は前作の時点ですでに存在していたという、隠しパラメータのKarma。せっかくがんばってブラックオニキスを手に入れたというのに、この時点で悪人に認定されるとさすがに気がめいっちゃうかも。

ma (カーマ) という数値を教えてくれるようになる。

このKarmaとは、前作から存在している隠しパラメータであり、そのキャラクターの善悪を示している(+=善、-=悪)。Karmaが低いと魔法の威力が弱くなってしまうので、くれぐれも悪行は慎むように。罪のない人を殺すなどはもってのほか

だ。

難易度はケタ違い！ マッピングが生命線

「ファイヤー 크리스タル」を解くために必要なのは、とにかく「忍耐」なのだ。前作「ブラックオニキス」においても、終盤になるにつれてなかなかレベルが上がらない状態に悩まされ

たことと思う。場合によっては、キャラクターをコンバートする前に「ブラックオニキス」の世界で十分に修業を積む必要があるかもしれない。

そして、最大のキーとなるのがマッピングの技術である。前作以上にパワーアップしたトラップにより、ますますマッピングは至難の業となっているの

だ。断片的なマップをジグソーパズルのように組み合わせ、ひとつの広大なマップを浮かび上がらせる。その作業こそが「ファイヤー 크리스タル」最大の難関であり、また楽しさだとも言える。

(花岡)

俺とファイヤー クリスタル

パソコンゲーム界における初期のRPGは、どれもテーブルトークRPGの影響を色濃く受けているという。そして、「ブラックオニキス」シリーズはまさしくテーブルトークの雰囲気を実に忠実に再現することにこだわりを見せていた。それゆえに多くのユーザーに強い印象を残したのだろう。

続編「ファイヤー 크리스タル」をプレイして分かったのは、RPGとはゲームマスターたる開発者とのかけひきで成り立っているということ。20年の時を越え、開発者の新たな挑戦状を受け取ってほしい。

ザ・ファイアー クリスタル 攻略

文●花岡

地下1階 まずは魔法使いを誕生させよう

まず目標とすべきは、マップの北西側にいる Oracle に出会うこと。レベル10程度の強さであれば、このあたりの敵には大抵勝つことができるはずだが、注意したいのは魔法使いを含んだパーティと遭遇したときだ。魔法による強烈な攻撃を受けると全滅もありうるぞ。

Oracle に出会ったら、さっそく魔法使いに転職…といきたいところだが、すぐに転職させる必要はない。Oracle は後から呼び出すこともできるのだ。いったんウツロの街に戻り、EXAMINATIONS で個々のパラメータをチェック。魔法使いに転職すると敵の攻撃に弱くなるので、DEX（機敏さ）が高いキャラクターのほうが転職に向いているだろう。

モンスター一覧

出現階	名前	魔法	特徴
地下1階	Grem	—	いわゆるザコキャラ。群れで出現するが、すぐ逃げるぞ。
	Undead	—	前作同様、アンデッドなモンスターなので決して逃げない。
	Devdog	—	地獄から呼ばれた大きく凶暴な犬。火の魔法を吸収するぞ。
	Axeman	—	大きな斧を振り回してくる攻撃力に注意。魔法が効きにくい。
	Simian	—	巨大な類人猿。それなりに器用なうえ、腕力は人間以上かも。
	Grun	—	体は小さいが、武器と防具を装備しているので油断はできない。
	Goone	—	装備からすると地下ダンジョンで力尽きた勇士の亡霊か？
地下2階	Asasin	Mallock	その名の通り暗殺者。Mallockの魔法で火の玉を投げってくるぞ。
	Slug	Volt	ナメクジの化け物。とにかくタフなうえ、Voltの魔法が強力だ。
	Eyes	???	闇に光る目だけ。実体がわからないうえ、能力はまちまち。
	Talons	Ice	その鋭い爪が武器だが、Iceの魔法も使ってくるぞ。
	Cornus	Ice	目玉だけのモンスター。Iceの魔法を使ってくる。
地下3階	鏡に映った自分	—	姿かたちだけでなく、能力も自分たちと同じものを持っている。
	Lizman	—	冷血なトカゲ男。手に持っている剣で攻撃してくるぞ。
	Triman	Mallock	3つの頭を持つ植物と人間の混種。生き血を養分に使っている。
	Rodent	—	地下に巣食う巨大ネズミ。その尖った牙で攻撃してくる。
	Tick	Spinner	地下で巨大化したダニ。集団で襲いかかってくる。
	Trog	—	有史以前から地下に住み着く穴居人。集団で襲ってくる。
地下4階	Gorgon	Flame	頭から無数の蛇が生えている伝説のモンスター。
	Scree	Volt	集団でしつこく襲ってくる鳥。レベルが低いうちは要注意。
	Hertic	Flame	地下をさまよう魔法使いだろうか？ 炎を放ってくる。
	Spect	Ice	地下をさまよう亡霊集団。Iceの魔法で攻撃してくる。
	Harpy	Spinner	さほど強くはないが、集団で襲い掛かってくるので注意。
	Dtetyl	—	肉食の鳥。攻撃をかわし、弱いキャラクターに致命傷を与える。

魔法一覧

移動時の魔法

名前	効果
Silence	BGMを消す ※MPは消費しない
Light	暗闇の魔法を解除
Pointer	現在の向きを表示
Level	現在のいる場所の階数を表示
Detect	秘密の扉を探す
Knock	秘密のドアを開ける
Divine	武器・鎧に秘められた魔力を表示
Lantern	周囲を明るく照らす
Shield	鎧に魔力を持たせる
Jump	壁を通り抜けてワープする
Enhance	武器に魔力を持たせる
Teleport	上の階に移動する
Speed	戦士のスピードを上げる
Clone	自分の分身を作る（パーティに加えられる）
Astral	魂が分離し、迷宮内を歩き回ることができる

戦闘時の魔法

名前	効果
Spinner	粘液を放ち、怪物を動けなくする
Terror	怪物に錯覚を起こさせる
Mallock	爆発する球を投げつける
Cloud	霧を呼び、怪物を混乱させる
Aqua	強力な水流を放つ
Run	確実に逃げるができる
Flame	炎を放つ
Doubler	自分の分身を作る（戦闘終了後消滅）
Ice	絶対零度の気流を放つ
Sonic	低速の音波を起こし、敵の頭上の岩盤を崩す
Volt	稲妻を放つ
Fire	火炎を放射する
Sunray	光のエネルギーを蓄積し、一気に打ち放つ
Magma	地面から溶岩を噴き出させる

Oracle を呼び出せばいつでも転職可能。5人中2人転職させるのがオススメだ。転職させたキャラクターは後衛（1番または2番の位置）に並び替えて、敵の攻撃を当たりにくくしよう。

魔法使いに転職すれば、すぐに Spinner や Terror といった魔法が使えるようになる。レベルを上げていけば、使用できる魔法の種類も増えていくぞ。



※主なモンスターでありすべてではありません。ここで紹介した階より下でも出現します。

地下1階 トラップに慣れよう

準備が整ったら、いよいよダンジョンの奥深くへと潜入開始だ。地下1階のトラップはまだ難しくはない。泉の隣には「ターンテーブル」があり、ここに来ると向きをランダムに変えさせられてしまう。これは、どうやら地下2階以降に多数登場するので警告の意味で置かれているものらしい。

もうひとつ注意したいのが「黒い壁」である。黒い壁に向かって突っ込んでいくと、マップ内の特定の位置にワープさせられてしまうので、これが見えたらひと呼吸置いてから進むようにしよう。本記事のマップにはどこにワープするかを記しておいたが、ワープすると向きも変わってしまうので、周囲を見回すか Pointer の魔法で向きを確認しておこう。

地下2階へ降りるときには「抜け穴」を使う。抜け穴は一方通行なので、いったん降りてしまうと同じ場所から再び登ることはできなくなってしまう。地下2階に登場するモンスターはは

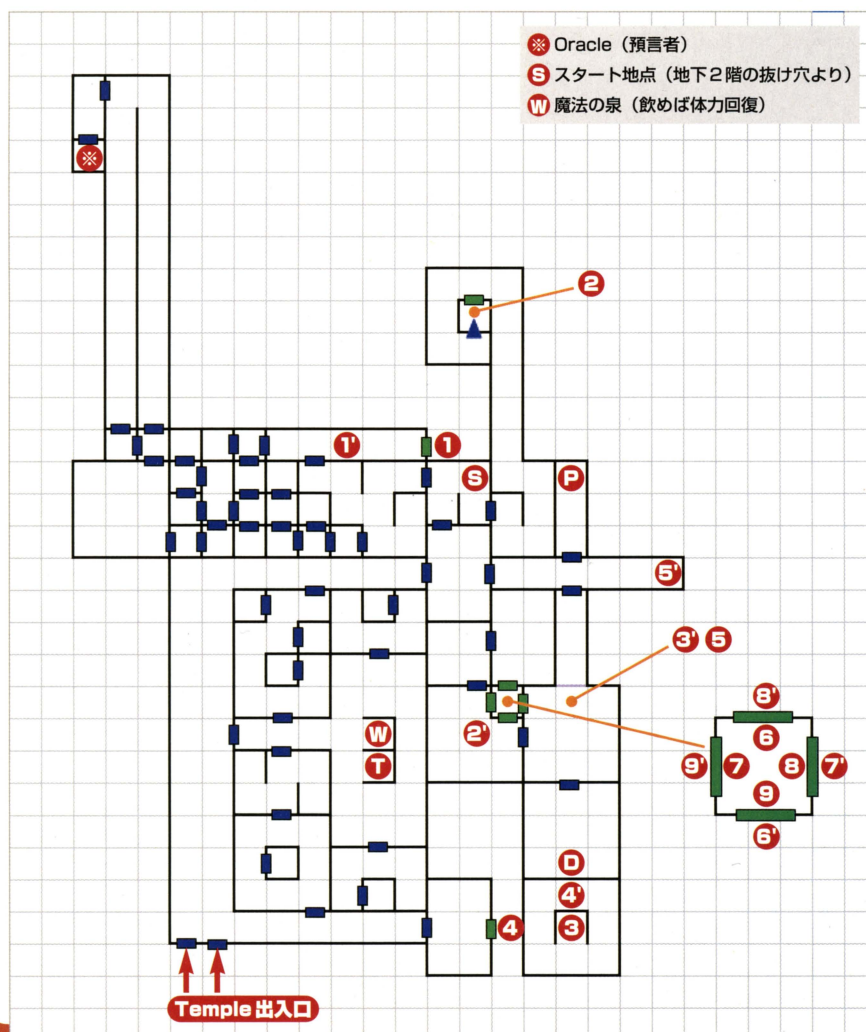
っきり言ってとても強力なので、地下1階のモンスター相手に苦戦を強いられているようではとても生き残ることはできないだろう。覚悟を決めて臨みたい。

また、落とし穴にはまると地下2階を飛び越して一気に地下3階まで転落してしまう。はっきり言って、序盤の時点で地下3階まで落ちてしまえば、はい上がることはまず不可能だ。決して近づかないように。

移動中に [C] キーを押せば、移動中の魔法を使うことができる。Pointer の魔法を使えば現在向いている方向を知ることができるので、ワープや回転床の罠を切り抜けるのに役に立つぞ。



地下1階



凡例

- ① 抜け穴 (上の階へ。一方通行)
- ② 抜け穴 (下の階へ。一方通行)
- ③ 落とし穴 (地下3階へ)
- ④ ターンテーブル (強制的に向きを変えられる)
- 普通のドア
- 透明の壁 (裏は普通の壁で一方通行)
- 透明の壁 (裏は黒いドア)
- 透明の壁 (裏は普通のドア)
- 黒いドア (ワープトラップあり)
- 通り抜けられる壁
- ▲ ドアの裏は普通の壁 (一方通行)
- ① ~ ⑨ ワープポイント。対応する ①' ~ ⑨' へワープ

地下2階 ～ 超難度が行く手を阻む

地下2階からがこのゲームの本番だと言えよう。抜け穴から下に降り、1～2歩進むとすぐ真っ暗になってしまう。ここはLightの魔法を唱えて周りを照らし出そう。しかし、少し周辺を探索するとんでもないことに気づくはず。なんと、周囲は壁に囲まれており脱出できないのだ…！

実は、この部屋には「通り抜けられる壁」があるので、そこに突っ込んでいけば脱出することができる。これらの壁はDetectの魔法によって調べることもできるが、まずは地道に体当たりで調べていくことだ。

他にも、一方から見ると壁やドアだが、反対側から見るとただ

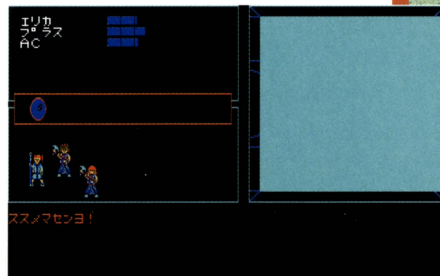
の通路である…といった不思議なトラップが続出する。記事中のマップでもこれらをどう表現すべきかアイデアが浮かばず、若干読みにくいものになってしまったことは否めないのだが、なにとぞご容赦いただきたい。

マップ左上にある黒いドアもなかなか曲者だ。上の小部屋からドアをくぐり抜け、すぐに振り返るとそこに黒いドアが見える…のだが、とりあえず無視。前方に見える黒いドアへと突っ込み、振り返ってさらに前方に見える黒いドアへ…というトリッキーかつ遠回りなルートをたどることによって、ようやく未知の場所に行けるのである。

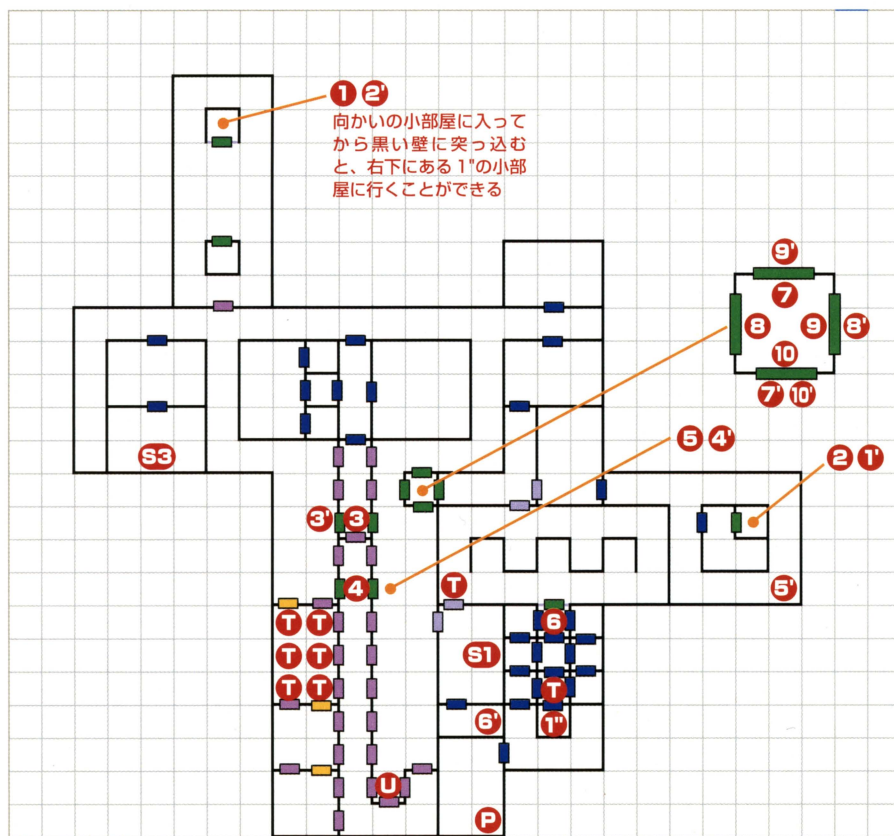
アミュレットを収集しよう

ダンジョンを歩いている最中に、アミュレットというアイテムを拾うことがある。これは戦闘時のお守りで、身につけるとさまざまな効果がある。例えば「man slayer」ならば、人間タイプのモンスターに対して威力を発揮する…といった感じだ。また、「healing amulet」は歩くとき自然にHPを回復してくれるというなかなかスグレモノのアミュレット。もし幸運にも入手できたならば一生モノだ。

通り抜けられる壁を見つけ出すためには、Detectの魔法が体当たりで調べてる。魔法使いがDetectの魔法を覚えるまでは体当たりで探すしかない。



地下2階



- S1 スタート地点 (地下1階の抜け穴より)
- S3 スタート地点 (地下3階の抜け穴より)

その先に待っているのは…

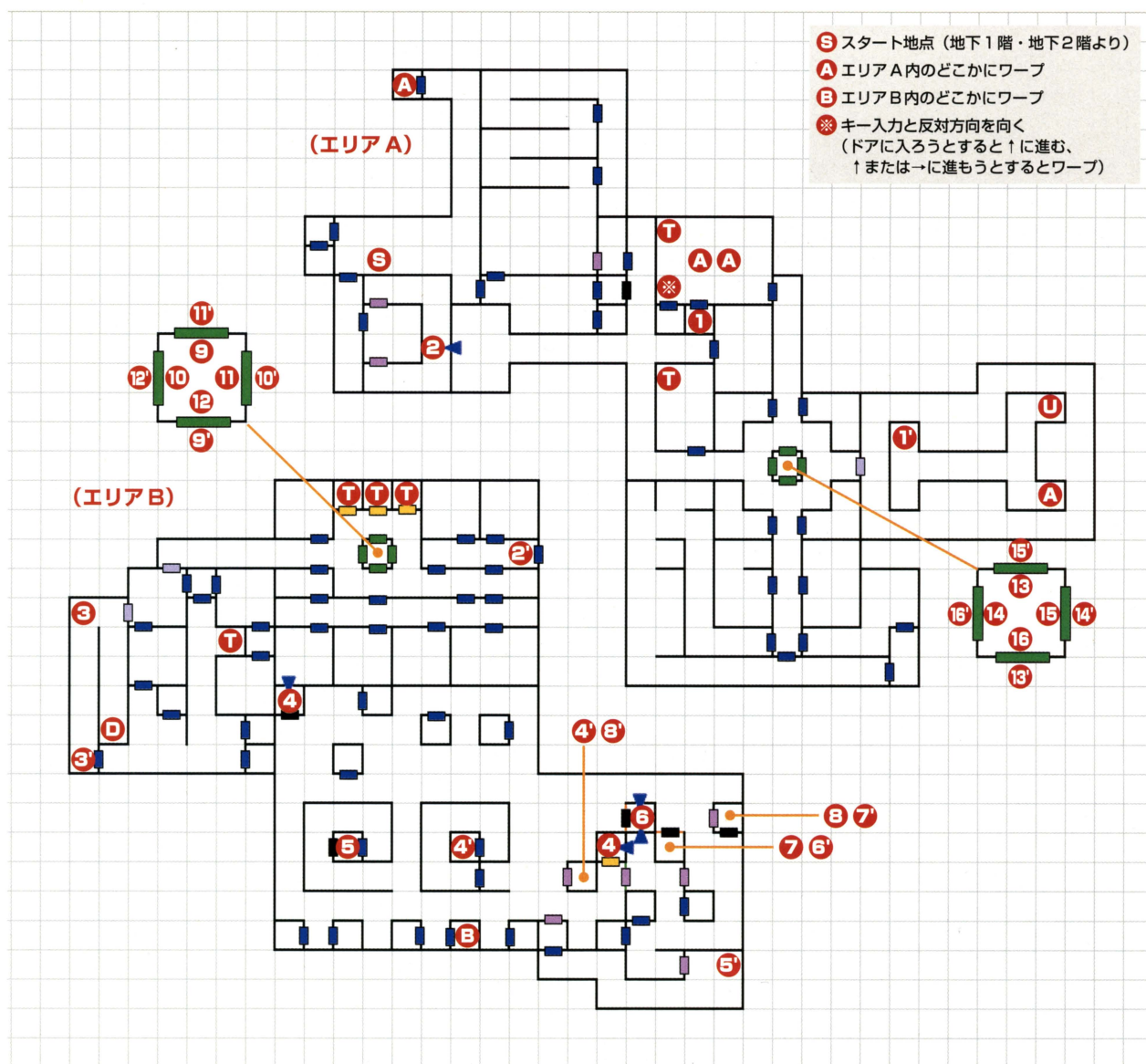
地下3階にたどり着くと、待ち受けている敵もトラップも相当強力になっている。レベルが足りなければ、パーティーは確実に瞬殺されてしまうことだろう。勝手にマップ内のどこかにワープさせられてしまうポイントがいくつかあるので、おかしいと思ったらすぐに自分の居場所を確認しておこう。

今回の誌面には地下3階までのマップしか掲載できなかったが、もちろんダンジョンは地下4階以降も続いている。そしてそこには、地下3階以上に多くの隠されたエリアが存在するの

だ。マッピングをしていて壁に囲まれて入れない場所や不自然な場所を見つけたら、Knockの魔法を使うと隠された秘密の扉が姿を表すかもしれない。

そして、地下6階には前作よりもさらにパワーアップされた「カラーダンジョン」がキミを待っている。今回のカラーダンジョンを攻略するのは一筋縄ではないのだが、ヒントは新しくなったウツロの街に隠されている。街の中には、くぐり抜けたときに突然あるメッセージを発する扉があるのだが…この言葉は最後まで大事に覚えておくように。

地下3階



無敵刑事

大打撃

——史上最大の犯罪——

1990年●ファミリーソフト

破廉恥！お下劣！最悪刑事が東京の街を救う AVG !

無敵刑事 大打撃

～史上最大の犯罪～

逆子で生まれて以来、悪と戦い33年。発砲件数全国第1位、連続8年の記録を持つ刑事・大打撃（だいだ・げき）の活躍を見届けよ！

原爆の危機から街を救い出せ！?

コミカルとシリアスが微妙な具合でミックスされたアドベンチャーゲームが「刑事大打撃」だ。何の予備知識もない人のために説明しておく「大打撃」とは主人公の名前である。しかし、ふざけた名前などという突っ込みは無意味。それではプロローグからご覧あれ。

大打撃が所属する文京区港町署は、暴力団「大成会」によるヘロイン取引の情報を入手。大打撃と相棒の堂賀理沙（どうが・りさ）は、取引現場とされる港へと向かった。

「俺に勝とうなどと一万二千年早いわ！」

2人は無事に組員を蹴散らしてブツの押収に成功したが、そこにあったのはヘロインではなく、なんと放射性物質「プルトニウム」の入った容器であった。なぜこんなものが…。

事件発生から3日後。捜査会議の最中に現れたのはなんとアメリカ「CIA」。警視總監の委任状を携えたチーフは、今後の捜査をCIAが仕切ることを一方的に宣言。警察は手を引かざるをえなくなった。

かくして、それに反発した大打と理沙による2人っきりの捜査が始まることに。警視庁が誇る敏腕コンビ（？）が、巨大な組織犯罪に挑む！

というわけで、パワフルかつ破廉恥で有名な警官といえば、某亀有あたりにもいるようだが「大打撃」だって負けちゃいない。21世紀の世の中だったら確実にセクハラだと判断されそうなお下劣ネタで、堂賀理沙だけでなくあらゆる女性をノックアウト！ このパワーは、あらゆる刑事の中でも、まさしくナンバーワンなのだ。

コマンドと直感で破廉恥刑事を操作だ

ゲームをスタートすると、まずは港町署の前からスタート。もはや仲間の力を借りることはできないので、ここは独力で捜査するしかあるまい。ゲームシステムはコマンド選択式が採用されており、画面右下にある6

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[2] [4] [6] [8] (テンキー)	カーソル移動
[Space]	決定
[Enter]	メッセージを進める／コマンド選択

●起動時の操作

実行したら [Space] キーを押す。これでゲーム開始となる。

つのアイコンで大打撃の行動を指示する。アイコンの意味は左下のコマンド一覧で確認しておくこと。

新しいシーンでは、まず「調べる」のが基本。人に出会ったら「話す」も選んでみよう。同じコマンドを何度か入力することによって展開が変わることもある。もし何かのアイテムが見つかったときには、当然「取る」を試そう。入手した情報やアイテムによってフラグが立ち、これまで行けなかった場所に行けるようになるかもだ。

「大打撃」コマンドを選ぶと、

大打撃が直感のままに行動する。ストーリー的に重要な行動をすることもあるが、まったくもってどうしようもない行為をすることもある。押してみるまで分からないところが危険な二オイだが、メッセージは豊富に用意されているので、そこはたっぷり楽しもう。

「セーブ」コマンドを選べば、途中セーブができる。ただし、セーブできるのは基本的に移動のために使う車の中だけなので注意。コマンドを押したら、続けてセーブ番号（1～5）を押せばよい。全部で5か所のセ

コマンド一覧



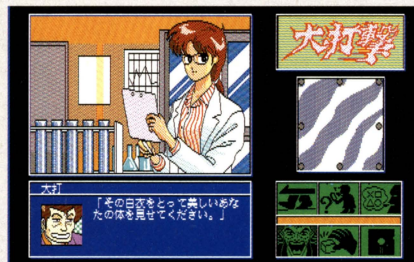
大打 撃 巡 査 部 長



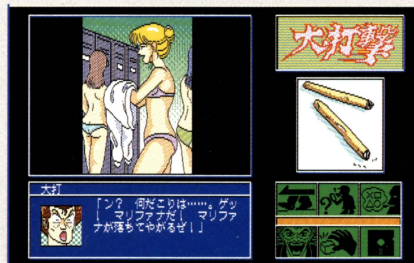
これが主人公「大打撃」の勇姿だ！カッコいいだろ？…と思えるのはハッキリ言って最初だけ。これからは彼の下品な本性が次々と露出されていくだけなのだ。あ～あ。



バトルモードに突入！まずは軽く「なぐる」「ける」などで戦ってみよう。ある程度ダメージを与えると敵の絵が変わる。そこまでくればしめたもの。カッコよくトドメだ。えっ、こいつはダメなの？



女性がいるところで「取る」コマンドを実行すると…「その白衣をとって美しいあなたの身体を見せてください」というメッセージ…案の定こうなっちゃいましたか。



この作品には、かわいい娘ちゃんも多数出演しているのだが、その中にはアダルティーなお色気シーンもちろはら。昔を思い出して、タイリング塗りのドット絵に大興奮しよう？！

ープが可能だ。何番にセーブしたかはきちんと覚えておくこと。ゲームを再起動したときテンキーで対応する番号を押すと、前回の続きから始めることができる。

9 種の技を駆使してバトルに勝利せよ！

ストーリーが進むと、敵とのバトルシーンに突入することがある。ここでは「大打撃往復ビンタ」「怒りの鉄拳制裁パンチ」などの、9種類の技を選びながら戦うようになっている…とは言うものの、一部を除けば敵はあまり強くない。それだけ大打撃のパワーはスゴいのだ。自信を持って戦ってくれ。

表に記した技は、原則的に下のものほど敵に与えるダメージが大きくなり、その逆に命中率は下がる傾向にある。ザコを相

手にするときは欲張らず「なぐる」「ける」といったシンプルな技を駆使していれば勝てるだろう。バトルが終わればダメージはすべて回復するので、最後の1ポイントまで望みは捨てないこと。

このゲームには暴力によるバトルだけではなく、もうひとつ別の技を使ったバトルも用意されている。それがどんなバトルなのかはストーリーが進むと分かるので（もっとも、大人ならピンとくるよね）、ここではあえて伏せておく。

最後になるが、このゲームはディスク7枚組みだ。もしゲーム中にディスクの切り替えを促されたら、ツールバーの「ドライブ1」か「ドライブ2」の中から選択してほしい。要求されたディスクに間違えなく変更すること。（花岡）

技の種類一覧

技	意味
なぐる	まるで人から殴られたようなショックが相手を襲う！
ける	下手をしたら内臓破裂だ！
拳銃	当然痛いぞ！ どう痛いかは撃たれたことがないから不明だ！
大打撃パンチ	右ストレートに名前がついたぞ！ ストレートも幸せだ！
大打撃キック	ドロップキックに限りなく近い必殺技だ！
大打撃往復ビンタ	これは強烈！ 君も経験があるはずだ！
大打撃チョップ	自然石は割れないけどたいした威力だ！ パルサ板など一撃だ
真空飛びびざり	お兄さんに教えてもらおう！ きっと知ってるぞ！！
怒りの鉄拳制裁パンチ	怒って鉄拳で制裁するパンチ！ ただそれだけで威力は10倍だ！！

オープニングデモもある！

このゲームには、オープニングデモが用意されている。これを見てからゲームを始めれば、ますます「大打撃」の世界にのめり込むことができるはずだ。それには、ツールバーの「ドライブ1」のDISK7を選択してから【終了】 - 【タイトルに戻る】でリセットをかければよい。ゲーム本編をはじめするには、プログラムを一度終了するか、【ドライブ1】をDISK1に戻してからリセットすること。



自動的に流れるデモ。この物語のプロログになっているので、ゲームをプレイする前に一度見ておくといいたろう。大打や理沙などの主要キャラも覚えらえるのだ。

俺と大打撃

「大打撃」…なんという響きなのだ。大打撃のセリフを読むだけで、そのマニアックさにお腹がいっぱいになってくる。そして、2006年の現代にも通じるネタが多く散りばめられていることも分かる。中にはやや不謹慎なネタも含まれているようだが…。

おそらく、大打撃シリーズはPCゲーム史上に残る怪作だと呼んでも過言ではないだろう。現に、21世紀に入ってからWindowsで新作が発売されたそうではないか。しかも、不謹慎さがよりパワーアップして…。10年に一度でもいい。ぜひともまた続編が見たいと切に願うぞ。

無敵刑事 大打撃

攻略

文●花岡

車の中ではセーブ

このゲームは、ひと通りのコマンドを試し、確実にフラグを立てながら進んでいけばエンディングにたどり着くことができる。ただし、ときどきトラップが用意されていて、唐突にゲームオーバーになることもある。また、特に後半はバトルで負けてゲームオーバーになることも少なくない。このようなときに最初からやり直さなくてもいいようにセーブを定期的に行うこと。

セーブは、基本的に車の中で実行できる。しかしそれ以外にも、シーンの変わり目でセーブを許されることがある。そこはゲームの区切りなので素直に従っておこう。

米軍基地に入ったときに許されたセーブのシーン。好きな番号を指定しよう。なお、記憶される場所は、車の中のセーブと共用なので上書きしないように注意すること。



行き詰ったときには

コマンド実行によるメッセージは、1度で全部が出尽くすとは限らない。続けて同じコマンドを実行すると、今度は別のメッセージが表示されることもある。したがって、コマンドを実行した後は必ず同じコマンドを繰り返し実行して、別のメッセージが残っていないか確認すること。もっとも、これくらいは懸命なプレイヤーならばすぐ気づく程度のことである。

ただしこのゲームでは、もう少し変則的な操作が要求されることもある。たとえば、しばらく同じメッセージが続いた後に新たなメッセージが表示されたり、あるメッセージが表示された直後に別のコマンドを実行しなければならない、などだ。すべてのコマンドを試したにも関わらず行き詰った場合には、こうした操作が必要である可能性が高いので、そこを疑ってみてほしい。

アパートで、大屋さんから富谷女史の部屋番号を聞くシーン。とても頑固な人なので、簡単には教えてくれない。どうすればいいのか。ここは、あくまでもしつこく…ね。



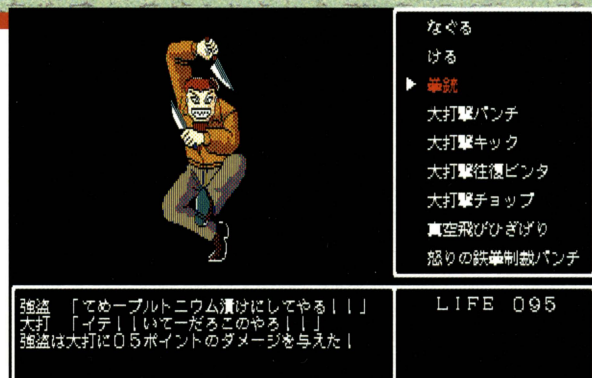
米軍兵士のニックが持っていた1セントコイン。窃盗罪になってしまつので、うかつには拾えない。やっぱり持ち主に断らないと。ニックのうめきのタイミングがポイントだ。



バトルの技は相手に応じて

ときどき出てくるバトルシーン。ほとんどの場合は、「なぐる」や「ける」を選択するだけで勝てる。しかし、中には強敵もいて、そのような相手では、よりシビアな戦闘が求められる。

あくまでも傾向としてだが、こうした場合は、その相手に効果的な技は何かを考えること。また、特にやっかいなのが複数で束になって現れる敵。3人いれば、大打に対して最大3倍のダメージがきてしまう。一人ずつ確実に倒していくか、あるいは、3人まとめて攻撃するか、いくつか作戦を立ててチャレンジだ。なお、大打の体力は一戦ごとに完全回復するので、その戦いだけ敵の攻撃をなんとかしのげばよい。



銀行強盗との対決シーン。ここで効果的なのは拳銃による攻撃。他の攻撃よりも命中率高く、与えるダメージもそこそこ大きい。ちなみに拳銃だが弾数は気にする必要はない。

シーン1~4

● Scene 1 港町署

港町署前 覆面車を入手する

● Scene 2 市街

港 マッチを拾う
大成会 ヤクザから「スナックUSA」の情報を聞き出す
研究所 研究員からブルトニウムの担当者の名前と居場所を聞き出す
研究所の中 担当者(富谷)からブルトニウムの利用法を聞き出す
研究所 研究員に必殺技を決め、白衣を奪う
研究所の中 富谷の住所を聞き出す
アパート 大家から富谷の部屋番号を聞き出す
アパートの中 イタコから「スナックUSA」の場所を聞き出す
スナックの中 マスターから海兵隊員「ニック」の情報を聞き出す
スナックの中 CIAと遭遇→バトル★
港 おじいさんからニックの居場所を聞き出す
CIA証を手に入れる
米軍基地 基地の中に入る

● Scene 3 米軍基地

入口※ ニックから滑走路の場所を聞き出す
滑走路 タワシを拾って戦闘機に投げ込む
更衣室 女性兵士に遭遇→バトル★
女性兵士を倒してマリファナを入手する
入口 ニックから電子ロックの暗証番号を入手する
ニックから1セントコインを入手する
廊下 電子ロックを解除して奥の部屋へ乗り込む
非常シャッター コインでダストシュートのフタを開けて脱出する

● Scene 4 搜索

市街 ビオゴジラに遭遇→バトル★
港町銀行 銀行強盗に遭遇→バトル★

研究所に勤めるブルトニウムの担当者が富谷女史。彼女が事件に関係しているのは間違いないようだが、そこは大打、趣味も手伝って彼女の家に忍び込んでしまうのだった。



シーン5

● Scene 5 市街

研究所の中 実験服を入手する
アパートの中 窒息しているイタコを助ける
イタコに銀行強盗の霊を呼び寄せてもらい、ブルトニウムの取り引きについての情報を入手する
イタコからミラクルスモーク線香を入手する
警官に遭遇→バトル★
銃(M36チーフススペシャル)を入手する
大家の孫から富谷の情報を聞き出す
富谷の部屋の鍵を借りる
中に入って鍵を発見する
研究所の中 鍵を使って引き出しを開き、別の鍵を入手する
アパートの中 鍵を使ってパソコンゲームを入手
留守番電話を聞いてスナック「うんばば」の場所を得る
大打家の中 ウルトラマンカードを入手する
うんばば 中に入ると、なぜか質屋へ
質屋 持っているアイテムを売ろうとする

大打家の中 シーモンキーを入手する
うんばば 中に入ると、なぜか質屋へ
質屋 シーモンキーを売りつけてみる
必殺技で主人を気絶させる
マスターに深沢を紹介される
うんばば 深沢から情報を聞き出す
ホテル 深沢から木戸の住所を聞き出す→バトル★
木戸家 銃でドアを開ける
うんばば うんばばのボトルを発見する
鍵を入手する
木戸家 煙突がないことに気づく
木戸家の中 隠し扉を発見する
鍵を開けて中に入る
木戸家屋外 木戸に遭遇

ここがスナック「うんばば」。怪しい、実に怪しい。外見が怪しい上に、なぜか質屋が近くにあったりする。シーモンキーは引き取ってくれないようで、大打も激怒。



シーン6~8

● Scene 6 港町署

港町署前※ 係長から過激派の名前を聞き出して突入
受付 過激派に遭遇→バトル★
会議室 過激派に遭遇→バトル★
男から富谷の居場所を聞き出す
受付 過激派に遭遇→バトル★
捜査課 富谷に遭遇→バトル★

● Scene 7 大泉工場

大泉工場※ 車で突っ込んで侵入する
工場の中 過激派に遭遇→バトル★
理沙の猿ぐつわを外す
過激派に遭遇→バトル★
男を説得してふりほどく

● Scene 8 米軍基地

米軍基地※ 係長と話す
過激派に遭遇→バトル★
男から木戸の居場所を聞き出す
司令官室 電子ロックを解除する
木戸と話す
ミラクルスモーク線香を使う→バトル★
ひみつ ラストバトル1
ひみつ ラストバトル2
ひみつ ラストバトル3

なんと、相棒の理沙がさらわれてしまった! 理沙との会話がなくなるとこのゲームはなんとなくさみしい。早く助けてあげなくちゃ。





1984年●T&E SOFT

これぞ元祖の本格アクティブRPG！

ハイドライド

本作はRPGにリアルタイム性を取り入れヒットした有名タイトル。体当たり攻撃でひたすら怪物を倒してバラリスとの最終決戦に臨むべし！

フェアリーランド 崩壊の危機！

古ゲー好きならば、本作をやったことない人は皆無のハズ(でしょ?)。それほど名の知れたゲームが再びプレイできる日がこようとは、神様…ありがとね。てなわけで、プレイの前にハイドライド伝説をおさらいしておこう。

「ここは妖精の住む王国フェアリーランド。王様の宮殿を中心に広がる緑美しい平和の国である。その平和は、実は宮殿に祭られている3つの不思議な宝石により保たれていたのだ。そんなある日、悪心をもった人間の手によって宝石の1つが盗まれてしまう。すると、残り

の宝石もまた輝きを鈍くし、ついには封印されていた悪魔バラリスが目覚めてしまったのだ。このときバラリスの魔力によって、3つの宝石はどこかへと飛散してしまう。また、プリンセス・アンは3人の妖精にされて、いずこかに隠されてしまう。やがてバラリスは国のあちこちに怪物を放ち、この世界を恐怖と絶望で支配するのであった…」

とまあこんな感じだ。そこでプレイヤーの使命なのだが、王国の復興を願う勇敢な若者「ジム」になって、宝石の確保、プリンセス・アンの救出、そしてバラリスを討伐することにある。それではさっそく、この困難な冒険に旅立とうじゃないか！

アイテム一覧

- 勇者の剣**
攻撃値が2倍になると言われている伝説の剣
- 正義の盾**
防御力が増えると言われている伝説の盾
- 十字架**
VAMPIREという怪物を倒すのに不可欠らしい
- 魔法の壺**
見えないものを見えるようにしてくれる
- 永遠のランプ**
暗闇を明るく照らしてくれる魔法のランプ
- 不死の薬**
バラリスとの最終決戦に役立つ蘇りの薬
- 秘密の鍵**
宝箱などを開けるための鍵で複数存在する
- 三種類の宝石**
バラリスを封印していた、黄、青、赤の宝石

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[2] [4] [6] [8] (テンキー)	ジムの移動
[Space]	ATTACK・DEFEND切り替え/穴に入る
[W]	セーブ
[R]	ロード
[CapsLock]	一時停止
[カナ]	サウンドのオン/オフ

●起動時の操作

実行したら [Enter] キーを押す。これでゲーム開始となる。

当たって碎ける 体当たり攻撃！

ジムの操作しての怪物退治はとても簡単。動き回っている怪物に対して、ひたすら体当たりすればよい。こちらの攻撃が決まれば相手のLIFEが減っていく。やがて0になれば消滅し、怪物に応じたいくらかの経験値を得ることができる。反対に、相手からの攻撃を受けると自分のLIFEが減っていく。そして0になってしまうとゲームオー

バーだ。フェアリーランドには、さまざまな怪物がいるが、最初から強い相手には太刀打ちできない。弱いものから倒していき、自分の成長とともに、より強い怪物をターゲットにしよう。これは、あたりまえの話だね。

ちなみに、自分が受けたダメージは、時間が経過すると自然治癒していく。回復薬などを飲む必要はないのだ。ただし、回復速度はジムの立っている地形によって異なるので注意。たとえば砂漠にいるよりも緑地帯に



勇者ジムくんが降り立ったところは、フェアリーランドの野原。まずはうねうねしているスライムをちくちくっ！背後から攻撃するとダメージを受けないですむぞ。



なぜ地上に迷路が。そして中に宝箱を確認。ダッシュで取ってこれるかと思ったら、ゴルドアーマーが守ってた。地道にレベルアップするか。



うっかり近くの穴に入ってしまったのだけど、暗闇の中でうごめく怪物しか見えない。地下を攻略するには、やっぱりアイテムが必要なんじゃないかな？



墓場の怪物といえばゾンビ。手を前にして、ヨタヨタと歩いている。その墓場の中にも宝箱発見。スキを狙って近づいてみたけど、フタが開かないのはどうしてなのかな？

いたほうが直りは早い。あまり怪物がこない場所を選んで休憩すること。

怪物をドカドカと倒していくと、少しずつ経験値が増えていき、ついには100%に達するとレベルアップしてくれる。具体的には、LIFEやSTRの最大値が10ずつ増加する。この繰り返しで、どんどんジムを成長させてほしい。

全力で攻撃か 防御しつつ攻撃か

ジムが体当たり攻撃する際に、[Space] キーでATTACKもしくはDEFENDモードを選ぶことができる。ATTACKモードは普通の攻撃だが、DEFENDモードは防御しながらの攻撃になる。通常は、ATTACKモードで攻撃してい

ればよいが、ジャマな怪物を避けながらマップをサクサク移動したいとか、怖ろしく強い怪物の生命力を少しずつ削りたい、なんてときにはDEFENDモードのほうが役立つ。DEFENDモードだとダメージが4分1程度に軽減されるからだ。時と場合によって使い分けよう。

もう1つ、ゲームを進める上で知っておきたいのが、ゲーム保存の方法だ。ジムがどんなに強くなるうとも、倒すべき敵もまた強くなる。そのため、ジムがあっけなく死んでしまうこ

とも少なくない。せっかく得た経験値を無駄にしないためにも、まめにゲーム保存しておきたい。本作の場合どこかで勝手に自動保存されることはないの、要所で必ず手動保存すること。やりかただが[W]キーを押すと「DATA SAVE NUMBER？」と表示される。ここで[0]～[9]のいずれかを押すだけだ(10が所分保存できる)。保存した場所から始めたときには、[R]キーを押してから、対応する番号を押せばよいのだ。(秋山)

自力で謎解きをする幸せ～

アクティブRPGの代表であるハイドライドをやり遂げるには、いくらかの反射神経が必要だ。しかし、それ以外にアドベンチャー的な「謎解き」もまた重要なお楽しみになっていることは言うまでもない。これについては明確なヒントが出るわけでもない、プレイヤーとしては出来そうなことを手探りでやってみるしかなく、苦労の種でもある。実際、何をしたらいいかわからず、何日もマップをウロウロした苦い記憶が蘇ってきちゃう人多そう。

ゲームシステム的に、この点の賛否両論はあるだろう。しかし、この多少の理不尽さこそが、ハイドライドの大きな魅力にもなっているので、せいぜい頭を悩ませてみてほしい。え、そんな時間はない？ ごもっとも。そんな人のために攻略ページも設けたので、サクサク進めたい人は、まあ参照しちゃうのもヨシってことで…。



城の地下に潜入。吸血コウモリは倒せるのにバンパイアが倒せない。いったいどういうワケ？ 微妙に謎かも。

俺とハイドライド

…懐かしい。本当に懐かしい作品である。しかも、この思い出を共有できる人って、世の中にかなりいるはず。そこも嬉しい。

本作以前のRPGといえば、ほとんどターン制(1回ずつ操作する方式)を用いていたわけだが、そこに満を持して登場したのが、リアルタイム制を取り入れたハイドライドだ(ドラゴンスレイヤーもあるけど)。発売当時の人気はすさまじく、やがては多くの機種にも移植されていくことになる。だから共感できる人が多いのも当然なわけである。

で、ひさしぶりにプレイしてみたわけだけど、マップがめちゃくちゃ広大なわけでもなく、魔法も使えず、街に入ることもできないことに、ある意味オドロキ。半面、操作性のよさ、親しみやすさ、手ごろなスケール感など、なかなか楽しめる。ついでに、いまさら長大なRPGをやる体力がない人にもお勧め…かな？ 同じ苦労を分かち合えるっていいね(やや自虐的…笑)。

ハイドライド攻略

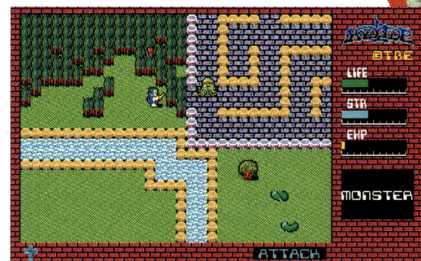
文●秋山

レベルアップ

まず、全体を通して主人公ジムのレベルアップに努めること。イベントだけこなしてもレベルが低いままだと先には進めない。経験値は、弱い怪物から倒して稼ぐ。ある程度のレベルにまで達すると、もはや同じ怪物では経験値が得られなくなる。そうなったら必然的に、より強い怪物にターゲットを移していこう。

レベル1～3は、スライム（SLIME）が手ごろだ。動きも遅く、背後から当てやすい。レベル4～5は、ローパー（ROPER）がねらい目。ローパーの地上迷宮の入り口で横から攻撃だ。レベル6～7は、墓場のゾンビ（ZOMBIE）や砂漠のスコルピオン

ローパーが前を通るのをじっと待って横から当てていく。これでレベル4～5ぐらいまでは上がる。ルーチンワークになってしまうがレベルアップのためにがんばろう。

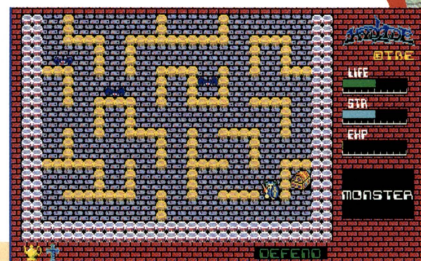


（SCORPION）など、決まったエリア内でのみ移動する怪物がお勤め。緑地帯で待機して、敵が反対を向いたら体当たりだ。

アイテムを探す

レベルが上がってきたらアイテムを探そう。難なく手に入るアイテムもあるけれど、多くは強い怪物に守られているし、場合によってはちょっとした謎を解かないと手に入らない場合もある。目の前にあるのに簡単に取りれないようなら、無理せずにレベルアップを優先させよう。

バンパイアを倒したら一度上の部屋に移動し、再び引き返す。するとこのように宝箱が忽然と姿を現す。これらはハイドライド特有のしかけなので全般的に慣れておくこと。



アイテムの あしか

- ・地上③にある宝箱を開けて「十字架」を手に入れる
- ・ローパーの地上迷宮②で「魔法の壺」を手に入れる
- ・お城の地下迷宮①でバンパイア（VAMPIRE）を倒して「永遠のランプ」を手に入れる
- ・ウィスプ（WISP）の迷宮④で「勇者の剣」を手に入れる
- ・砂漠へ通じる迷宮⑥で赤い鎧のレディーアーマー（LADYAM）を3人連続で倒して「正義の盾」を手に入れる
- ・ローパーの地下迷宮⑤の宝箱の1つから「秘密の鍵」を手に入れる
- ・水の抜けた川底で「不死の薬」が手に入る（パリスとの決戦までとっておくこと）

妖精の救出

本作で、もっともプレイヤーを悩ませるのが妖精のいどころ。すべて地上で見つけることができるのだが、ノーヒントで発見で

きたら、どこかの霊能力者もびっくりではなかろうか。その理不尽さに、今でもしっかり記憶している人も多いはず。確かに、いずれも怪しそうなエリアであることは間違いないのだが…。



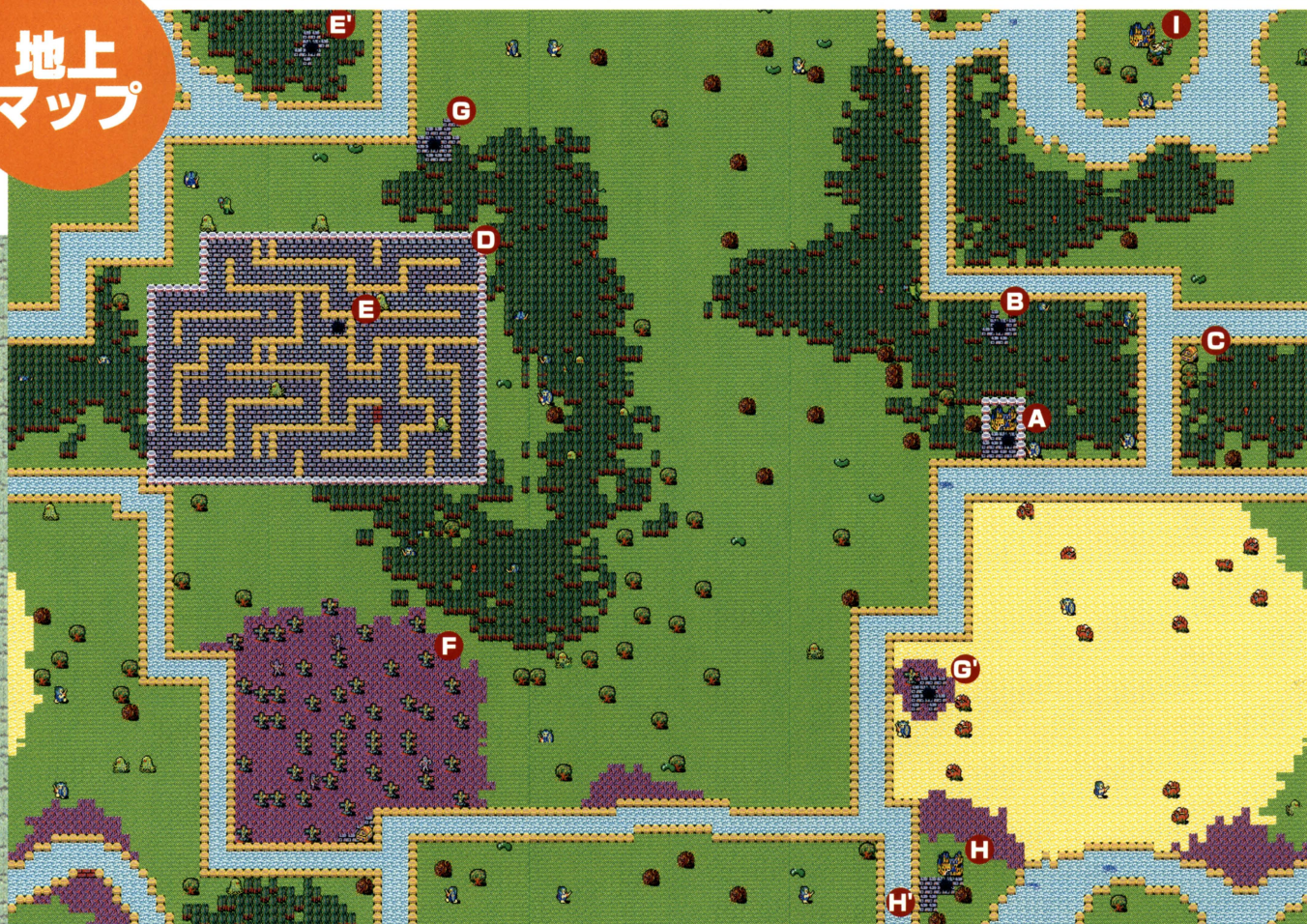
1人目の妖精は、この中のどれかの木にいる。片っ端から突っついてみよう。ただし、ワスプ（WASP：蜂）が飛び出てくる。集中攻撃を受けないためにも1本ずつ確認だ。



2人目の妖精は、この動く木のどれかの中にある。ただし、突っつくとダメージを受ける上、ATTACKモードにしておく必要がある。それなりのLIFEがないと身が持たない。



3人目の妖精は、ウィザード（WIZARD：魔法使い）の魔法を3回受けてから倒すと救出できる。ちょこまか動くウィザードに手を焼く人は、敵が来ない毒の土地を拠点にしよう。

地上
マップ

ドラゴン退治と宝石集め

3人目の妖精を救出するとドラゴンのいる島①へと強制的に転送される。ここでドラゴンを退治する。ただし、ドラゴンの腕力は尋常ではないし、生命力も圧倒的だ。力まかせの攻撃では一瞬で返り討ちである。このような強い相手にはDEFENDモードが有効。とっても時間はかかるけれど、少しずつドラゴンの生命力を削っていく。

宝石の
ありか

- ・「秘密の鍵」を使って墓場⑥の宝箱を開けると、黄色い宝石が手に入る
- ・砂漠へ通じる迷宮⑦で、黄色い鎧のゴールドアーマー（GOLDAM）を3人連続で倒すと、隣の部屋に宝箱が出現する。これを開くと青色の宝石が手に入る
- ・ドラゴンを倒すと川底に宝箱が現れる。開けると赤色の宝石が手に入る

幸いにしてドラゴンからは襲ってこないの
で、休んでは攻撃のパターンを繰り返そう。
ただし、休息中にローパーやゴブリンがや
ってくるので、そいつらには注意だ。



ここまで普通にゲームを遂行していれば、すでに2つの宝石を持っているはず。そして、ドラゴンを倒すことで3つ目の宝石も手に入る。もし足りない宝石があったら探しておくように。

バラリスとの決戦

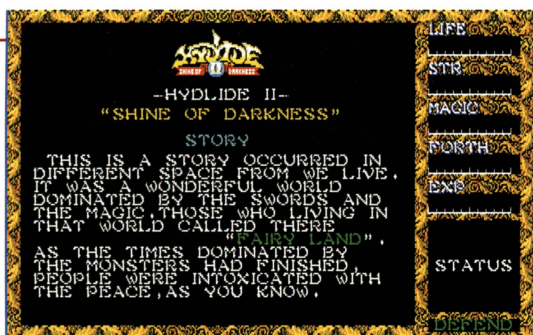
宝石が集まったら、いざバラリス（VARALYS）のもとへ……ってどこに行けばいいの？ 実はドラゴンの城の前①に行き、[Space]キーを押せば地下迷宮に入れるのだ。

ここに現れる怪物は最強だがレベルアップにもなる。どんどん倒して最高レベルまで上げておこう。そして一番奥はバラリスの部屋。入ってしまうと入り口が閉ざされてしまい、もう戻れない。入るときには最終決戦だと思って腹を括るべし。

バラリスは魔法攻撃をしてくるうえに瞬間移動もする。タイミングをみて思い切りぶち当たろう。ダメージを受けたら下の部屋で地道に回復。ひたすら耐えつつバラリスの体力を奪うのだ。うおお、あともうひとダメージ！



まずバラリスを無視して下の部屋に移動し、中央の墓を壊すこと。これでダメージを与えられるようになる。あとは、これまでに培ったノウハウを活かして突進だ！



1986年●T&E SOFT

地下帝国を目指せ。アクティブRPGの第2弾！

ハイドライド2

～SHINE OF DARKNESS～

アクティブRPGの第2弾。売買できるアイテム、魔法の使用、前作の6倍もあるマップ、大仕掛けなシナリオと、ド肝を抜くスケールだ！

最初が肝心 キャラクタ作成

和製アクティブRPGとして大ヒットをかつ飛ばした「ハイドライド」の続編だ。リアルタイムで動き、体当たりで攻撃する主人公…その爽快な部分を引き継ぎながら、RPGならではの新要素がたっぷり盛り込まれている。

背景ストーリーは、「前作で平和が戻り、やや平和ボケしているフェアリーランド。しかし、地の奥では邪悪な“意識”が目覚めていた。それは、新たな怪物を創造し、死体を蘇生させて、地下に1つの世界を構築するまでになった。しかも、今度は地上へも力を拡大しようとしているではないか。そこで神が遣わしたのが、無垢なる心をもった男の子＝主人公である。キミは彼を操作して再びフェアリーランドに平和をもたらなくてはならないのだ」と、このような感じである。

プレイにあたり行うべきことはキャラ作成。これは、実行後に表示されるSET UPメニューで行える。まずは、キャラ作成のために「◎CHARACTERをつくる。」を選択。「INPUT

YOUR NAME」に対して、好きな名前を入れて[Enter]キーを押す。すると次に「SET PARAM.」と表示されるので、ここでは、持ち点の30ポイントをLIFE（生命力）、STR（腕力）、MAGIC（魔力）に配分する。例えばLIFE=10、STR=12、MAGIC=8という具合だ。序盤をプレイしやすくするには、LIFEとSTRを多くしたい。しかし、中盤以降はMAGICが役立つので悩みどころか。もっとも、各値は冒険中に上げるチャンスがあるので、あまりシビアに考えなくても大丈夫だ。

[Enter]キーを押すと再びメニューが表示される。[◎GAME START]を選び、作ったキャラクタを選択すればゲーム開始だ。

身支度を整えて 冒険に旅立とう

主人公が降りたところは森の街。そのまま旅立ってもよいが、ここはやはり「WEAPON SHOP」に行って武器を購入しよう。買った武器は、そのままでは使えない。[Enter]キーを押してメニューを表示し、「◎ITEM DISPLAY」を選択

●画面の説明



●操作説明

	キー	意味
移動時	[2] [4] [6] [8] (テンキー)	主人公の移動
	[Space]	ATTACK・DEFEND切り替え／穴に入る
メニュー	[0] (テンキー)	TALKモードへの切り替え
	[F1] ～ [F5]	魔法
	[Enter]	メニュー
	[2] [8] (テンキー)	カーソル移動
	[4] [6] (テンキー)	アイテム選択／ステータス表示の倍率変更
	[Space]	確定／アイテム使用／アイテム装着
	[D]	アイテムを捨てる
	[Enter]	メニューに戻る
	[CapsLock]	一時停止
	[カナ]	サウンドのオン／オフ

●起動時の操作

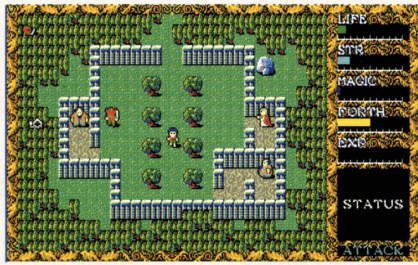
実行し、オープニングデモが表示されたら[Enter]キーを押す。これでSET UPメニューが表示される。ここからの操作は本文を参照のこと。

すると所持するアイテムが一覧表示される。武器を選択して[Space]キーを押す。武器の文字が赤くなれば「使用中」になる。ゲーム画面に戻ると主人公が武器を持っているはずだ。

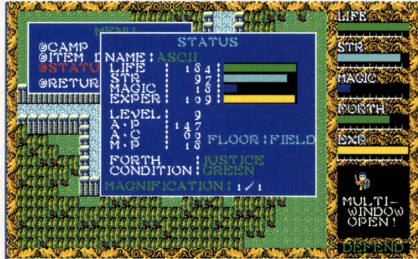
身支度が整ったところで冒険だ。操作は前作と同様なので戸惑うことはないだろう。ただし、DEFENDモードが「防御しな

がらの攻撃」から「防御のみ」に変更されている。また、他のキャラから情報を聞き出すためのTALK（話す）モード（[0]キーを押す）も利用できるから、試してみてほしい。

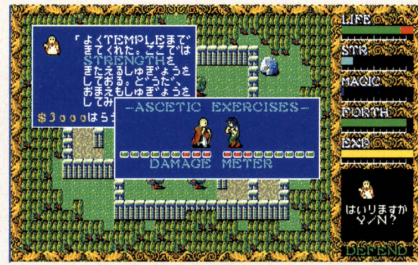
よしっ、地上の敵をばったばったと倒そうか…ちょっと待った！地上にいるキャラの中には、FARMER（農民）のよう



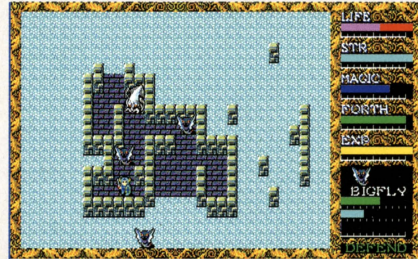
野原の真ん中にある森の街。まずはここでお買い物。最初はたいしたものはいないけれど、それでも武器は購入したい。お金がたまったら、装備をよくしていこう。



[Enter] キーを押すとメニュー（マルチウインドウ）が表示される。ここでは、キャンプ魔法を唱えたり、ゲームをセーブしたり、アイテムを使ったり、自分の状態の確認ができたりするのだ。



レベルが上がったら腕力を鍛えるためにTEMPLEへ行こう。修行はワンキーゲームになっている。坊主の顔が手前にくるタイミングでパンチ！しかし、なんで殴り合い？



シナリオは「地上編」と「地下帝国編」の2部構成になっている。地上の用を済ませてしまえば、後は地下帝国に集中！うおっと、行ってみたらいきなり巨大イカだ〜。

に全員が善属性のヤツ、THIEF（盗賊）のように善人と悪人がいるヤツなど、いろいろな人がいる。善人を倒してしまうとFORTH（心）が低下してしまうので注意。敵かどうかは、相手から攻撃してくるかどうかで判断できる。善人悪人の判断は面倒だーという人はWOLF（狼）や墓場にいるGHOUL（グール）を狙うとよい。コイツらなら全員が悪属性だ。

レベルアップにはお金がかかるぞ

敵を倒すと経験値が増えていく。ある程度増えるとレベルアップ！こりゃ、さぞかし腕力も増えただろうと思っていると、ん？全然増えてな〜い！実は、体力は森の街の中のTEMPLEに行き、お金を支払って修行しなければならない。

腕を鍛えるのも大変なのだ。

また、今回新たに加わったのが魔法。主人公は、なんと14種類もの魔法が使える。あまり役立たないものもあるが、毒消し（DETOXICATE）や治療（REINFORCE）などは、いつでも治療ができて便利。中には、大物の怪物を倒すのに役立つ魔法や、謎解きに欠かせない魔法などもある。

魔法はレベル2から少しずつ覚えていくのだが、ゲーム初盤は魔力の上限が低すぎて使うに使えない。腕力同様に、魔力もまた“とある街”のショップでお金を支払って購入する必要があるからだ（ただし、こちらは修行不要）。ショップの発見と、そこそこのお金が溜まるまでは魔法は使えないので、しばしおあずけだ。

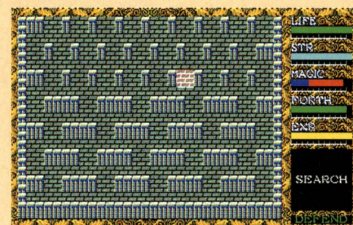
（秋山）

●FORTH（心）の状態

JUSTICE	善人
NORMAL	普通
EVIL	悪人
●CONDITION（身体）の状態	
GREEN	健康。まだダメージはほとんどない
YELLOW	ちょっと心配。ややダメージを心配しては？
RED	危険。すぐLIFEの回復をすること
POISON	毒。直さないとLIFEが減ってしまう
DARKSIDE	邪悪な身体。生命力が自然回復しない

難解な謎を解明するコツ！

ハイドライドという、いろいろな謎によってプレイヤーの頭を悩ませることで有名な。怪物を倒してレベルアップするのはいいけれど、それだけじゃ先には進めない。むしろ、そうしたアドベンチャー要素のほうがやっかいだったりもする。ノーヒントでクリアするには、とにかく人に話す、マップ上の怪物以外の物体にも体当たりしてみる、道具を使ってみる、といったことをやっていこう。それと、落ちているアイテムを探したり、何かシカケのある場所を探すなら「SEARCH」という魔法が便利。というか、コレ使わないと無理だと思う。



SEARCHを使えば、こんなふうに、何かの謎がある場所を光らせて教えてくれるのだ。ただし、これができるのは魔法を覚えてからなので、最初からは無理です。

俺とハイドライド2

一見とっつきやすそうなハイドライド2。しかし、見た目の印象とは大違いで、できる限り情報を集め、制作者の魂胆なども推測しないと先に進むことは難しい。当時を振り返っている人のWebサイトなんか見てみると、ヒントなしに自力で最後まで解いたというツワモノもいて、ちょっとジェラシー。ええ、そうですとも。自分は挫折したクチです！（泣）過去に遺恨を残してきたみなさん、このチャンスにリベンジぞんす。ブラッククリスタルを捨てまくる、我が人生に悔いなし！

ハイドライド2 攻略

文●秋山

隠し通路に気をつける

数々の謎が待ち受けている本作だが、中でもかなりのウエイトを占めているのが通路に関する謎。まず、塔や地下帝国では階段を示す絵が表示されない。したがって、すべての通路を歩いてみなければ階段がどこにあるのかわからないのだ。階段ばかりでなく、同じフロアーを瞬間移動する WARP ポイントも同じ。特に地下帝国には WARP ポイントがたくさん存在するので、見つけたらメモをするぐらいの気持でいたい。

さらに見落としがちなのが隠し通路。見た目的には行けない場所へも、隠し通路によって入れたりする。マップ的に閉鎖されている空間があり、そこに行くための WARP ポイントがないときには、隠し通路を疑ってみるとよい。隠し通路は一方通行の場合もある。

ここは割れ岩の地下迷宮。この場所は閉鎖空間になっている一見入れそうにないのだが、実は隠し通路から入ることができる。

地下迷宮への入り口がある中州。ここには中州へ入るための隠し通路と、水路から緑地に戻るための隠し通路がある。後者は一方通行なので反対からは入れない。



ブラッククリスタルの使い道

墓場の怪物 GHOUL を倒すと、いつの間にか入手してしまうブラッククリスタル。これはカラークリスタルの仲間ではないため、集めればよいというアイテムではない。通常はこれを持っていると CONDITION が DARKSIDE になり、生命力の自然回復が無効になるため、はっきり言って迷惑な存在だ。しかし時と場合によっては役立つこともあるので特徴をまとめておく。なお、ブラッククリスタルを捨てる方法は次の通り。まず [Enter] キー

ブラッククリスタルの特徴

- ・持っているとき CONDITION が DARKSIDE になる
- ・持っているとき砂漠の街が現れない
- ・持っているとき MYSTICDRUG を使用しても効果が出ない
- ・使用すると FORTH を代償にして MAGIC をフル回復する

一を押してメニューを表示し「◎ ITEM DISPLAY」を選択する。次に [←] [→] キーでブラッククリスタルを選択して [D] キーを押す。「DROP ITEM SURE (Y/N) ?」と尋ねてきたら [Y] キーを押せばよい。

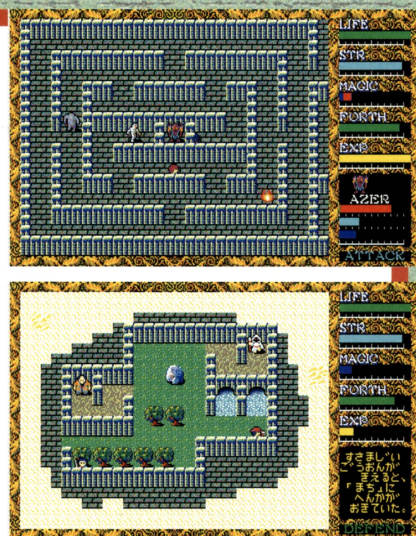
地下帝国へ行く準備

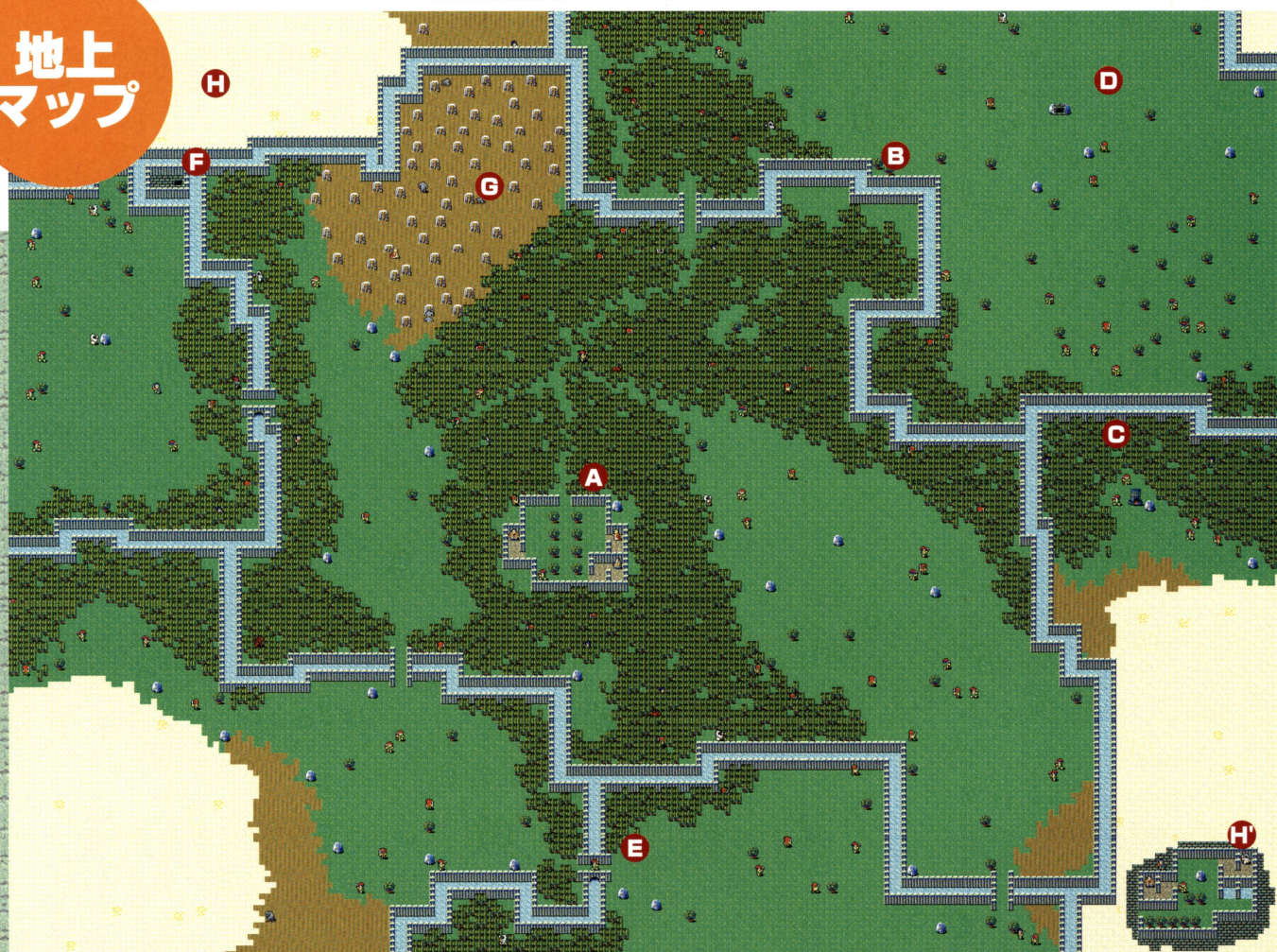
攻略チャートを見ながらゲームを進めると、さほどレベルが高なくても地上を制覇できてしまうかもしれない。しかし、そこが落とし穴。地下帝国で大手を振って歩きたいなら、地上にいるうちに自分を十分鍛えておく必要があるのだ。具体的には、レベルが 13 以上を目標とし、装備は LASERSWORD、HELMET、PLATEARMOR、LIFESHIELD を着込むこと。これくらいが必須条件だ。

自分をそこまで鍛えたり、お金稼ぎをするのは、実際かなり大変だ。そこでお勧めしたいのが中州の地下迷宮にいる怪物 AZER の無限退治。AZER を倒して宝箱を開けてしまうと二度と AZER は出現しないのだが、宝箱に手をつけず、一度画面から出て再び戻ってくるとまたもや AZER が現れる。AZER (およびその周辺にいる怪物) は、経験値もお金もたくさんくれるので、これで効率よくレベルアップだ。

中央の AZER を繰り返し倒すことで、効率よく経験値とお金が入る。最大限レベルアップをし、最高の装備を整えてしまうこと。

準備が整ったら砂漠の街から出陣。中州の地下迷宮に書いてあった呪文を入力すれば、地下帝国への通路がバカーンと開くのだ。



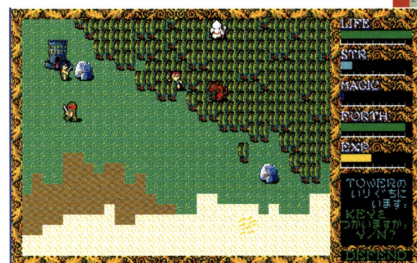
地上
マップ

注：HとHは同じ位置。

地上攻略チャート

- ・森の街 **A** で SHORTSWORD と MINDSHIELD を買う
- ・水路沿い **B** で **KEY** を手に入れる
- ・ランプを購入する (OIL も随時購入する)
- ・塔 **C** に行くと **KEY** が使用され中に入れるようになる
- ・塔の5階の奥で LASERSWORD を手に入れる
- ・塔の5階で ORC を倒して **KEY** を手に入れる
- ・岩 **D** に体当たりすると割れて地下迷宮に入れるようになる
- ・割れ岩の地下迷宮の隠し通路の先で **KEY** を手に入れる
- ・割れ岩の地下迷宮の奥で呪文を確認してメモしておく
- ・橋 **E** から水路に入り、中州 **F** の地下迷宮へ行く
- ・右側の壁に鍵穴があるので **KEY** を使用する。左下が通れるようになる
- ・左側の壁に鍵穴があるので **KEY** を使用する。右下が通れるようになる
- ・右下の怪物 AZER を倒すと **KEY** を手に入れる
- ・左下の怪物 AZER を倒して グリーンクリスタル を手に入れる (**KEY** 使用)
- ・墓場 **G** の墓石の1つに体当たりして壊す
- ・砂漠 **H** に行き、MYSTICDRUG を手に入れる
- ・砂漠の町 **H** の壁に向かってメモした呪文を入力すると地下帝国への通路が開く
- ・地下帝国へ行く

地上である程度鍛えたら、最初にチャレンジしたいのが砂漠の北にある塔。勢いで突破だ！

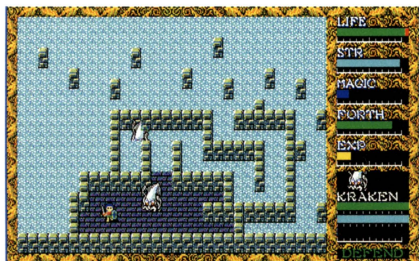


初の地下迷宮は、この割れ岩に開いた穴から入る。中は完全な迷路だけど、さほど広くはないので勇気を出して進もう！



地下で魔法を役立てる

魔法は地上でも使えないことはないが、やはり本当に役立つのは地下だろう。そこで魔法についての理解を深めるために、魔法一覧を用意した。「レベル」は、使用できるようになるレベル。使用MPは、1回唱えるのに必要なMAGICの値だ。ときには、ある魔法を使わないと解決できないシーンもあるから研究してみてほしい。



地下帝国1階のイカ野郎ことKRAKENは、防御魔法のCLOUDを浴びせ、防御力を引き下げてから攻撃しよう。おもしろいようにお金と経験地が稼げるぞ。

攻撃魔法一覧（ATTACKモード時）

キー	名前	レベル	使用MP	特徴
[F1]	FIRE	2	5～10	火攻撃。障害物に当たると消えてしまう
[F2]	ICE	4	10～20	氷攻撃。障害物を無視して飛んでいく
[F3]	WAVE	8	15～30	波攻撃。直線上のキャラのすべてに有効
[F4]	MAGMA	12	22～45	溶岩攻撃。近くにいるキャラのすべてに有効
[F5]	FLASH	16	30～60	閃光攻撃。1画面内のすべてのキャラに有効

防御魔法一覧（DEFENDモード時）

キー	名前	レベル	使用MP	特徴
[F1]	REVOLVE	2	20	怪物の進行方向を1/2の確率で変える
[F2]	SEARCH	4	35	画面内に隠された秘密のある場所を探す
[F3]	SLEEP	8	50	怪物の腕力を引き下げる
[F4]	CLOUD	12	50	怪物の防御力を引き下げる
[F5]	SILENCE	16	50	怪物の魔力を引き下げる

キャンプ魔法（メニューから選択）

キー	名前	レベル	使用MP	特徴
—	DETOXICATE	3	8	体内の毒素を消す
—	REINFORCE	5	16	怪我を治療する
—	JUMP	9	32	地下2F以下にいるとき上の階に瞬間移動する
—	TELEPORT	17	64	森の街に瞬間移動する

地下2階と3階はややこしい

地下帝国の2階と3階は、非常に似たマップになっていて、しかも何度か往復しなければならない、ややイジワルなフロアー



地下4階のKEYはここにある。ついでに、隣にあるモアイ像。これを押すと上の通路が開くのだ。



地下4階のイエロークリスタルの場所はここ。何の変哲もない場所なので意外と気づきにくいかも。



地下4階の小部屋には上の壁伝いに入ること。DREAM STAFFが手に入る。下の壁伝いだとWARPしちゃっ。

地下4階の謎を解け

ハイドライド2には多くの謎があるのだが、中でもとりわけ難解で「そんなの分かるわけじゃない」と言われてきたのが地下帝国4階における2つの謎。1つはレッドクリスタルの入手方法、もう1つはデュアルダンジョンの切り替え方だ。

レッドクリスタルを手に入れるには、地下4階の右上の広場に行く。そこにあるオブジェの1つにFIREの魔法を当てると破壊されて消える。同じ位置に立つと宝箱があるので、これを開ければよい。デュアルダンジョンに切り替えるには、地下4階の左下の広場に行く（下側から隠し通路を通して入ることができる）。そこでまず広場の上端まで進む。次に1度下に戻ってから再度上に進む。これでこれまでとは別のマップになるのだ。

レッドクリスタルはこのオブジェの下にある。FIREの魔法を当てるとオブジェが破壊されて消滅する。その場所まで行けば宝箱が見つかるから、KEYを使って開ければよいのだ。



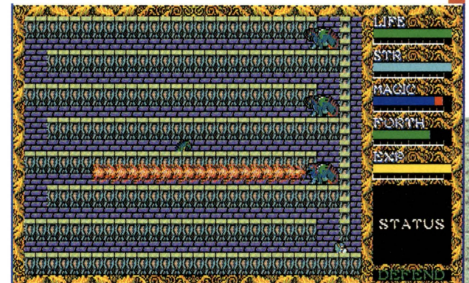
デュアルダンジョンへの切り替えはこうする。ここから上の画面に移動して戻ってくる。すると広場の中央にオブジェが現れる。これが切り替わった印。再び上に進むべし。



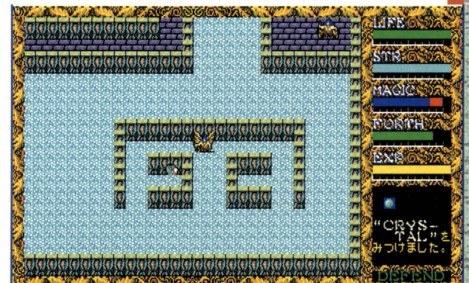
地下帝国攻略チャート

- ・地下1階の右下の陸地で**KEY**を手に入れる
- ・地下1階の島の壁からOILが噴出しているので、ときどき補充する
- ・同じ画面から地下2階へ降りる
- ・地下2階の途中の小部屋でスイッチを押して**KEY**を手に入れる
- ・地下2階からWARPを使って3階へ行く
- ・地下3階のモアイ像の近くで**KEY**を手に入れる
- ・地下3階の床でイエロークリスタルを手に入れる（**KEY**使用）
- ・地下1階へ戻ったときに右上のエリアまで移動し、壁に体当たりして妖精を仲間にしておく
- ・地下3階の小部屋で最強の武器 DREAMSTAFFを手に入れる
- ・同じ小部屋から地下3階の閉鎖エリアへWARPする
- ・隠し通路を通り階段を登って地下2階へ行く
- ・地下2階の閉鎖エリアでパープルクリスタルを手に入れる（**KEY**使用）
- ・再び地下3階の閉鎖エリアに行き、そこから地下4階へ降りる
- ・地下4階の右上の広場に行きレッドクリスタルを手に入れる（**KEY**使用）
- ・地下4階の右下に行き、渦巻状の道の先でブラッククリスタルを手に入れる（なくてもよい）
- ・地下4階の左下の広場に行く
- ・デュアルダンジョン（地下4階裏マップ）に切り替える
- ・溶岩流から隠し通路を通り左上のエリアに入る
- ・道を塞いでいるドラゴンを倒す
- ・一番奥まで行き**KEY**を手に入れる
- ・同じエリアにあるスイッチを押しておく
- ・水路の隠し通路を通りREVIVEの葉を手に入れる（なくてもよい）
- ・溶岩流から隠し通路を通り、右下方向に流れる水路を進む
- ・水路の突き当たりでブルークリスタルを手に入れる（**KEY**使用）
- ・地下4階の右下のエリアを歩いていると、妖精が地下5階へ行くための通路を教えてください
- ・地下5階に行き、5つのクリスタルをまわりの像にはめ込んでいく
- ・中央の2体のユニコーン像を左右に押し広げる
- ・MYSTICDRUGを使用してEVIL CRYSTALに身体を重ねてしばらく待つ

デュアルダンジョンで道をふさいでいるドラゴン。長い炎を吐くため、まともには近づけない。ここはICEの魔法などで少しずつダメージを与えよう。



デュアルダンジョンの右下でブルークリスタル発見。これでカラークリスタルはコンプリートだ。長かった…実に長かった。後は最後の敵を倒すだけ。



この場所でREVIVEの葉が手に入る。最後の戦いに向けて入手しておく、ちょっと安心。ちなみに左右は見えないバリアがあって行けないのだ。



最後の敵は EVIL CRYSTAL

地下5階への入り口を発見したら最終決戦なのだが、ここで注意。もしFORCEがJUSTICEでなかったら、JUSTICEに戻しておくこと。これを忘れると最後に真のエンディングを迎えることはできない（というか死んでしまう）。

地下5階に入ると、そこはVARALYS（バラリス）の巣だが、こいつらは無視して攻略チャート通りに進めること。最後にEVIL CRYSTALが登場したらMYSTICDRUGを使用すればよいのだが、ここでも注意がある。もしダーククリスタルを持っていたら必ず捨てておくこと。忘れてしまうとエンディングを一歩前にして玉砕だ。



地下5階に入ってみるとバラリスがうじゃうじゃ。しかし、魔法攻撃のみなので意外とこちらはダメージを受けない。ゆとりのある人は切りかかって倒してみるのも一興だ。



1987年●T&E SOFT

ついに宇宙にまで飛び出すシリーズ完結編！

ハイドライド3 ～THE SPACE MEMORIES～

アクティブRPGの第3弾。地上には昼夜があり、物には重量がある…そんな現実世界の物理的な要素を取り入れ、さらに進化！

職業を選んで キャラ作成

本作は、長きに渡って親しまれてきたハイドライドシリーズの第3弾であり、完結編という位置づけのゲームだ。まずは、ストーリーのつながりを把握しておこう。

ここフェアリーランドの人々は、もはや怪物に襲われる心配もなくなり、平和な日々が続くばかり。その間に攻撃的な魔法は忘れ去られ、残されたのは生活の中で役立つ呪文だけである。こうして暮らしは豊かになっていったが、その一方で、どのような理由からか妖精の姿が消えつつあった。

ある夜、地響きとともに巨大な火柱が昇った。翌日になってみると、天変地異とは無縁のこの地に、大きな地割れを発見。また、通った人をどこかへ飛ばしてしまうという不思議な扉が出現していた。何かが起こりはじめているのか？

事態を重くみた修道僧たち

は、この原因究明を一人の若者に託すことにした。こうして若者は、この世界を守るための冒険に旅立つのだった…。

前作同様に、ゲームを開始するにはキャラクタ作成が必要だ。それには準備メニューで「キャラを創る」を選択する。名前を入力して[Space]キーを押したら、次に職業を選択する。選べる職業は、戦士、盗賊、僧侶、修道士の4種類。終わると、体力や攻撃値など、全13のパラメータが表示され、「本当にいいか？」と尋ねてくる。「はい」を選択すればキャラクタ作成は完了。再び準備メニューに戻るので、今度は「ゲームスタート」を選択してゲーム開始だ。

武器を買って 怪物にアタック

地上に降りた主人公。周辺を見渡せば、ちらほらと怪物がいて、不用意に近づくと攻撃される。もうフェアリーランドは平和な世界ではないのだ。どん

●画面の説明



●操作説明

	キー	意味
移動時	[2] [4] [6] [8] (テンキー)	主人公の移動
	[Space]	攻撃／町で話をする
	[Enter]	メニュー
メニュー	[2] [4] [6] [8] (テンキー)	カーソル移動
	[Space]	決定
	[Enter]	キャンセル
	[Esc]	一時停止

●起動時の操作

実行し、オープニングデモが表示されたら[Enter]キーを押す。これで準備メニューが表示される。ここからの操作は本文を参照のこと。

ん怪物を倒さねば…といきたいところだが、まだ主人公は武器を所持していない。素手で戦えなくもないが、やはり「森の街」で身支度を整えたい。

街には、宿屋、寺院、なんで

も屋、武器商店などがある。手元には支度金が1000\$あるので、これでとりあえず武器など購入してみてもどうだろう。なお武器や防具は買っただけでは役立たない。[Enter]キー

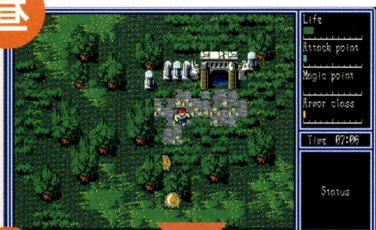
魔法一覧

名前	使用MP	特徴
幻覚	5	相手の移動方向を反転させる
解毒	5	体内の毒素を消す
治ゆ	15	傷ついた体力を回復させる
深度	5	現在の位置を調べる
調査	10	宝箱のフナを外す
移動	30	最後に立ち寄った街へ瞬間移動する
恐怖	7	相手のアーマークラスを引き下げる
幻惑	7	相手のアタックポイントを引き下げる
睡眠	10	相手を眠らせて動きを止める
防衛	10	自分のアーマークラスを一時的に引き上げる
攻撃	20	自分のアタックポイントを一時的に引き上げる
無敵	30	自分を一定時間無敵にする

自分の状態 (Condition)

正常	Normal	とりあえず安全
危険	Danger!!	死ぬ寸前
毒	Poison	毒に冒されている
食事がしたい	Want a meal	腹が減っている
眠い	Sleep	睡眠不足で腕力が低下している

昼



怪物が徘徊するフェアリーランドに降りた主人公。うかつに歩き回るとジェリーや食人樹に攻撃されて一貫の終わり。こりゃあかん…というわけで右上の「森の街」に入ろう。

夕



怪物退治に夢中になっていたら、もう夕方。そろそろショップの閉店時間だが、特に用事がなければ、まだ慌てて街に戻る必要はない。怪物退治の時間はもうしばらくあるぞ。

夜



ついに夜になってしまった。遅くとも24時近くになったら宿屋に泊まろう。一泊1000\$という料金は、最初はかなり高額とはいえ、背に腹は変えられない。

を押すとメニューが表示されるので、「道具を使う」を選んで、ここで使用中状態にすること。

怪物は善悪のどちらかの属性を持っている。善の怪物は、こちらから手を出さなければ攻撃してこないし、倒すと精神力が落ちるので無視すること。たとえば地上で見かける木の怪物だが、動かないほうが悪属性の「食人樹」、動くほうが善属性の「樹木の妖精」である。倒すのは食人樹だけにすること。

怪物を倒すには、そちらを向いて[Space]キーを押す。一撃では倒せないで、何度か連

打だ。怪物が死ねば、いくらかの金貨と経験値が得られる。金貨は生活品や他のアイテム購入のため、経験値はレベルアップのために、どんどん溜めてほしい。

経験値がある程度増えたら、森の街の寺院に直行だ。目標値以上であればレベルアップとなり、LIFEなどのパラメータが増加する。どのパラメータがどれだけ増えるかは運次第だが、冒険はグッと楽になるはずだ。

ゲームのキモは時間と重量

すぐ気づくハイドライド3

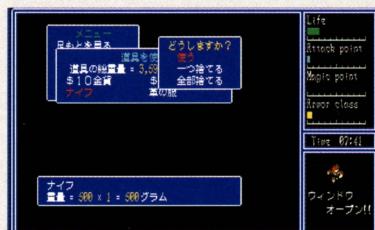
腹が減ってはバトルができません

「時間」と深く関係するのが「食事」。主人公は何もしなくても腹が減るので、最低でも1日2回の食事を取る必要があるのだ。これを怠って腹が空くと、次第に動きが緩慢になり、やがてはLIFEが減っていく。逆に、食事をすればLIFEがいくらか回復する。

食料は、なんでも屋で売っているの、朝になったら必要なだけ購入するとよい。もっとも、買いすぎると重量オーバーで動けなくなるので欲張らないこと。食料を持参していれば13:00と19:00に音が鳴り、自動的に食べてくれる。ちなみに、その時間に食糧を持っていなかったときには、プレイヤーがメニューを選んで食べさせること。



さしもの怪物も、街の中までは現れない。つまり安全地帯ってわけ。街中では人に向かって[Space]キーを押すと話を聞くことができる。情報収集をマメにすることも重要。



武器を使うには、このようにアイテムを選択してから「使う」を実行する。本当に手にしたかを確認したいときには、メニューの「自分の状態を知る」を選択してほしい。

の見所といえば、グラフィックスだ。前作と比べてモリアリティーが増している。また画面切り替えも、スムーズスクロールして気持ちがいい。しかし、感心すべきところは見栄えだけではない。ゲームシステムにも、これまでになかった概念が2つ盛り込まれている。

1つ目は「時間」。地上で怪物退治にいそしんでいると、そのうちマップの色調が黄色に変化し、やがて暗くなっていく。このように昼夜が繰り返してやるのだ。夜になると物資の調達が難しくなるし、徹夜はさすがに主人公の身にこたえる。したがって、1日の終わりには宿屋で泊まるのが鉄則。ここは唯一のセーブポイントにもなっているので、その意味において

もリズムある生活を心がけたい。ちなみにゲーム内の1時間は実時間のほぼ1分。ゲームで半日フルに生活するのにかかる時間は約12分だ。

2つ目は「重量」。本作に登場するアイテムには、金貨1枚にいたるまで重量がある。一方の主人公にも「持てる重量」というパラメータが用意されている。そのため、持てる重量よりもアイテムの総重量のほうが上回った場合には、一歩も動けなくなってしまうのだ（もはや何かを捨てるしかない）。同様に、主人公には「使いこなせる武器」というパラメータがあり、それより軽い武器でなければ本来の攻撃力が発揮できない…とまあ、こうしたシバリとうまく向き合って冒険しよう。（秋山）

俺とハイドライド3

今回、無印（1作目ね）そして2とクリアしてきた俺様は、本作をプレイして少しほっとした。スクロールの画面切り替えが目にはやさしいと感じたからだ。はい、すっかり老眼入っちゃってます（泣）。さてこのゲームだが、制作サイドの意気込みがビシビシ伝わってくるかのよう。多数のパラメータ、時間および重量の概念、地上と街の分離（街に入れるようになったのが本作からというのには少し驚き）、ジョークも含めた数多くのアイテム（これを集めるのも楽しそうである）、そして広大なマップと、思いつく限りの要素を入れ込んだ感じ。続編が出てないのは、本作でやっぱり燃え尽きたからだろうか？ ハイドライドファンとしては続きを作ってもらいたいのだが…。

ハイドライド3 攻略

文●秋山

職業選び

一番最初に悩むことが職業選びだ。職業は主に、体力、腕力、魔力、精神力、魅力、攻撃値、防御値、機敏さ、器用さ、教養、幸運といったキャラクタの持つパラメータの初期値を決定づけるため、主に序盤から中盤にかけて（パラメータによっては終盤まで）の有利／不利に影響する。たとえば、腕力は持てる重量を意味するため、腕力が高いほど最初から物がたくさん持てたりする（その点で強盗はとて有利）。もっとも、どの職業を選ぶかはプレイヤーの自由であり、どれを選んでもそれぞれの楽しみがあることに違いはない。

職業一覧

職業	特徴
戦士	戦闘に有利な攻撃値、防御値、機敏さに秀でている。体力と腕力があまり高くないため荷物運びは苦手。魔力は中の下。魔法を覚えるのに僧侶および修道士の2倍の経験値が必要だ
強盗	物運びに有利な体力と腕力に秀でている。器用さも高い。半面、魔力、精神力が少ない。魅力も低く、街の人々が友好的に接してくれない。魔法を覚えるのに僧侶や修道士の2倍の経験値が必要だ
僧侶	徳が高く精神力と魅力に秀でている。また魔法に精通していて魔力は断トツに高い。半面、戦闘に関係する攻撃値や防御値はかなり低い。体力も低い。戦いにはあまり向いていない
修道士	すべてにおいて平均的といえる職業。魔法も荷物運びも、戦いもソツなくこなせる。ただし、初心者向けかというそうでもなく、体力が低いので、特に序盤は怪物の餌食になりやすい

注：以上の他に150分の1の確率で「怪物」という職業が出てくるそうだ。

最初の3日間の過ごし方

このゲームは序盤がとてもデリケート。特に体力が低い「修道士」などで始めた場合には、地上のジェリーや食人樹の攻撃であっけなく死んでしまう。そこで最初の3日間を乗り切る方法を紹介しておこう。

まず、武器として「スリング」を購入し装備すること。遠方から怪物を攻撃できる。これだけで随分戦いがラクになるはずだ。食人樹は斜め下からジグザグに近づけば倒せるが、最初は無視するのが安全。こうして1日に一泊分の宿泊費＋食料代程度を稼ぐ。その間に経験値が100、900、1600…になれば、すぐ寺院へ行きレベルアップ。この繰り返しで攻撃力や防御力を向上さ

ハーベルの塔は迷路がややこしいし、バルバルという怪物が遠距離攻撃してくるのも辛い。短剣を持てれば、こんなふうには壁越しに攻撃できるのが救いだ。



せていけば地上の怪物はほとんど敵ではなくなるだろう。ある程度レベルが上がったら「ハーベルの塔」へ行って、さらにレベルアップしよう。なお、「ハーベルの塔」の113階のエレベータ内に、最大の攻撃力をもつ隠しアイテム「光の剣」がある。プレイ時間を短縮したい人は探してみるもよし…だ。

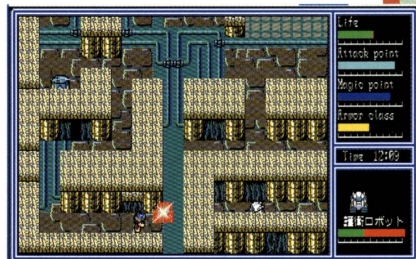
攻略チャート（前半）

- ・「森の街」Aで装備を整える
- ・地上Bで「両替機」を拾う
- ・「ハーベルの塔」Cへ行く
- ・6階へ行きエレベータのスイッチを入れる
- ・エレベータで190階まで登り、198階から「天空の街」へ行く
- ・「ハーベルの塔」の176階で「雲の石」を入手する
- ・「雲の石」を装備して「天空の城」の中庭から飛び降りると「水の城」Dへ行ける
- ・王様が「ドラゴンの牙」を欲しがっていることを聞き出す
- ・お墓Eを押して「地下の街」へ行く
- ・ランプを購入する（オイルも適宜）
- ・隠し通路から倉庫に侵入し、ある宝箱を2回調べると「慰霊の洞窟」へ行ける
- ・マッドドラゴンを倒し「ドラゴンの牙」を入手する
- ・「水の城」の王様に「ドラゴンの牙」を渡す
- ・宝物庫で「ジムの巻物」を入手する
- ・地上Fで「ジムの巻物」を使用すると「失われた宮殿」が復活する
- ・2階でレーザーバリアの出力を下げる
- ・2階で「宇宙服」を入手する
- ・3階で「宇宙コンパス」を入手する
- ・3階でコンピュータを起動させて宇宙船の座標を確認する
- 後半へ

地上200階建ての「ハーベルの塔」を駆け上れば、そこは「天空の城」。魔力を上げたり、便利なアイテムが購入できる他、城の中庭には秘密がある。



「失われた宮殿」は護衛ロボットによって厳重に防衛されている。これがまた強いものの。しかし、入り口に居座れば経験値稼ぎにもってこいなのだ。





注：FとF'は同じ位置。

攻略チャート（後半）

- ・「宇宙服」を装備して地上の「次元の割れ目」**G**に落ち宇宙へ行く
- ・「宇宙コンパス」を使って宇宙船を探す
- ・宇宙船で「角笛」を入手する
- ・コンピュータを作動させて「次元のとびら」と「次元のお守り」の情報を得る
- ・転送ポッドに入って「失われた宮殿」へ戻る
- ・「慰霊の洞窟」で「次元のお守り」を入手する
- ・「次元のお守り」を装備して「次元のとびら」**H**へ入ると異次元世界へ行く
- ・お墓で「角笛」を使用して「幻想の街」へ行く
- ・なんでも屋で「聖水」を購入する
- ・異次元世界のほこらから地上へ戻る
- ・「森の街」**A**で「聖水」を使用して封印を解くと「禁断の洞窟」が開く
- ・地下1階で5か所、地下2階で5か所、計10か所で聖なる光を浴び呪いを解く
- ・最深部で「バラリスの像」を入手する
- ・異次元世界へ行き「幻想の街」で囚人から「出口のお守り」を手に入れる
- ・「時のとびら」へ行き20:00～23:59の間に「バラリスの像」使用する
- ・地下3階で「妖精」を助ける
- ・地下5階で闇の支配者ガイザックを倒す

装備を整えて「次元の割れ目」に落ちると、そこは宇宙。どこかの座標に漂う宇宙船を見つければ、とりあえずほっとしちゃうわけです。



普通は「次元のとびら」に入っても、地上のある場所へ飛ぶだけだが「次元のお守り」があれば、この異次元世界に來れるのだ。エンディングが近くなってきた。



善属性の怪物をかわいがる

前作でもそうだったが、精神力というパラメータは本ゲームのキモ。この値が低いと買い物の値段が若干高くなるばかりでなく、ゲーム進行そのものに支障をきたす場合もある。基本的には常に数値がグリーンの状態を維持すること。精神力は悪属性の怪物だ

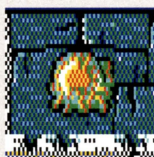
けを倒していれば少しずつ上がる。逆に善属性の怪物を倒すと一気に下がるのでうっかり倒さないように注意だ。なお、精神力を上げるだけなら無理して強い怪物にこだわる必要はない。弱い怪物でも、倒していれば同じように上がっていくからだ。

善属性の怪物一覧



樹木の精

地上。食人樹と同じ姿だが動いているので見分けられるのは簡単だ



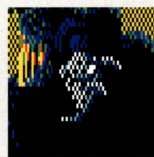
スライム

ハーベルの塔。進行方向にいとジャマだけど無視すること



コウモリ

ハーベルの塔。パタパタと飛んでいるだけ。防御力がとても弱い



浮遊霊

慰霊の洞窟。悪霊とまったく同じ姿と動きなので注意すること



サラ

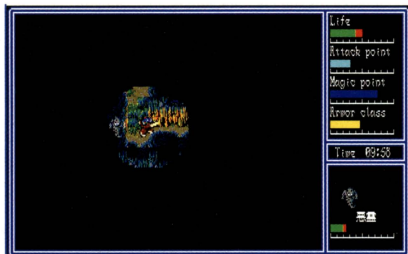
宇宙船。ウサギ耳でびよんびよん跳ねる愛らしいマスコット

洞窟での暮らし方

本ゲームでは洞窟がいくつかあり、装備なしには漆黒の闇が待ち受けるだけだ（足元しか見えない）。ランプとオイルは必需品なので購入しておこう。ちなみに、これらは携帯しただけでは明るくはならない。ランプとオイルの両方を使用すること。また、オイルよりもスーパーオイルを使用したほうが明るくなる範囲が広がる。オイルは一定時間しかもたないので最低2つ持って

るととても安心だ。

洞窟の中でも屈指のツラさなのが「禁断の洞窟」だ。怪物が非常に強い上に隠し通路ばかりの迷路が極悪。さらに、地下2階の奥底にあるバリリスの像を入手するために、迷路の10か所で「聖なる光」を浴びる必要がある。あまり強い怪物は相手にせず、イベント消化を優先させよう。



ここは「慰霊の洞窟」。洞窟の中ではランプを灯しても自分の周辺しか明るくならず、いきなり怪物に襲われる恐怖は相当なもの。間違っても浮遊霊を攻撃しないようにしてね。



「慰霊の洞窟」の奥底にいるマッドドラゴン。頭が3つある。急所は口だが。前方から当てないとダメージにならない。近くに寄るのが怖い人は小型の弓による遠距離攻撃がオススメ。



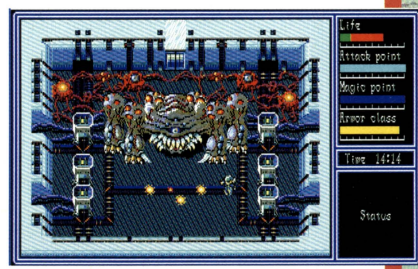
「禁断の洞窟」の難しいのが、この隠し通路の発見。上から降りてきて半キャラ右に寄らないと入れないのだ。ここを通り抜ければ地下1階は攻略したようなもの！あとは地下2階だが、怪物の強さはハンパじゃない!!

時のとびらで最終決戦

「時のとびら」へ入ったらもう戻ってこれない。レベルアップは、この前で済ませておくこと。出てくる怪物はもちろん最強のものばかりなので、対抗するために余計なものは捨てて本当に必要なアイテムだけを持っていこう（お金も不要だ）。

ここも、あまり戦わないで駆け抜けるのが理想的。地下4階の右端で「キャンプの道具」が拾えるものの、トラップが多いので自分で持って行った方が安心かもしれない。いずれにしても、地下5階でラスボスが待ってるぞ！

こいつがラスボスの「ガイザック」。口の中へ飛び込んでひたすら攻撃。しかし、自分の体力も削られていくので、部屋に入る前に無敵の呪文か、まやかしの薬を使用しておきたい。



アイテム一覧

本ゲームに登場するアイテムをまとめておこう。武器や防具の他、薬や道具などのお役立ちアイテムもいろいろあるが、そうかと思えば、持っていてもしかたのないジョークアイテムも紛れて

●武器

ナイフ	500g	初心者用の武器。軽いので誰にでも使いこなせる
短剣	2000g	戦士系のキャラクタ向け。攻撃力は普通程度
長剣	4000g	剣の長さが一番長く、ゲーム中盤に威力を発揮する
聖なる剣	6000g	販売されている剣の中では最大の破壊力
炎の剣	3000g	最大級の攻撃力を誇る剣。先から火炎球が飛び出す
光の剣	3000g	最大の攻撃力を持つ隠しアイテム
スリング	1000g	誰にでも使いこなせるうえ、間接攻撃ができる
やり	3000g	普通程度の攻撃力だが、同時に2本撃てる
小型の弓	3000g	「やり」よりも遠くまで当てることができる
偉大な弓	6000g	宇宙船で手に入る。射程距離がもっとも長い
こん棒	1000g	初心者用の武器。「ナイフ」よりも重いのが残念
オノ	5000g	コストパフォーマンスは良いが、腕力が必要
戦闘用のオノ	10000g	すべての武器の中で2番目の攻撃力があるのだが、重い

●鎧/盾/かぶと

革の服	3000g	値段が安いので最初のうちは役立つかも
鎖かたびら	5000g	重さのわりに防御力は少なめ
銅製のヨロイ	10000g	中盤で手に入るが重いので悩みどころ
銀製のヨロイ	20000g	防御力はかなりのものだが、いかんせん重すぎる
魔法のヨロイ	5000g	軽いうえ防御力もそこそこあるのが嬉しい
妖精のヨロイ	10000g	禁断の洞窟で手に入る最高の防具の1つ。ちょっと重い
盾	2000g	値段が安いだけで、あまり特徴はない
精神の盾	5000g	「盾」よりも防御力が2倍ある
銅製の盾	10000g	「精神の盾」よりも防御力が2倍ある
命の盾	10000g	重さに比例する防御力がある
妖精の盾	5000g	時のとびらで手に入る最高の防具の1つ
かぶと	1000g	少しでも身を守りたいのであれば必須かも
和風かぶと	3000g	日本古来より伝わるかぶと。それなりの防御力がある
星飾りのかぶと	5000g	重い分だけの防御力があるかぶと
妖精のかぶと	3000g	宇宙船の中で入手できる最高の防具の1つ

●ジョークアイテム

熱田神宮のお守り	1000g	名古屋駅の近くの神社の御守りだとか…
由美ちゃん人形	500g	もしもし？ あたし由美ちゃん…って？
T&Eバック	1000g	T&Eのグッズが入ってるのだろうか？
おどレーター	1000g	足の匂いを消してくれるアイテム
漬物の石	10000g	重いだけのアイテム。敵を倒すと手に入ることも
太陽のオイル	500g	ランプ用のオイルではなく、ただのサンオイル

いたりする。けっこう重いものもあるので、極力無駄なものは持たないようにすること。なお、ゲーム進行に必要なものを捨ててしまっても最後まで行けるらしい（マニュアルによれば）のだが、実際に捨てるときにはよく考えましょう。

●くすりと道具

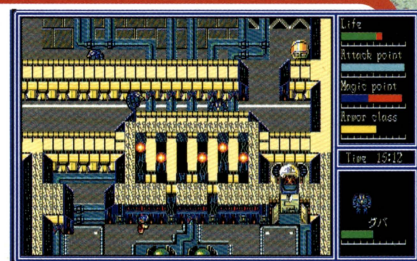
体力回復剤	100g	使うと体力を20回復してくれる薬
解毒剤	100g	身体から毒素を消してくれる薬
薬草	300g	魔力をいくらか回復してくれる薬
+3体力回復剤	100g	使うと体力を60回復してくれる薬
+5体力回復剤	100g	使うと体力を100回復してくれる薬
完全体力回復剤	100g	体力を完全回復してくれる薬。地下迷宮で1つだけ手に入る
ソーマの杯	300g	体力がゼロになったときに再び体力を蘇らせる
まやかしの薬	300g	使用すると一定時間無敵になってくれる
ドラゴンの牙	500g	水の城の王様が欲しがっているモノ
ジムの巻物	1000g	失われた宮殿を復活するために必要
暗証カード	100g	使うと地上から水のお城に入ることができる
雲の石	200g	天空の城の中庭から安全に落ちることができる
角笛	500g	墓場で使うと幻想の街に入ることができる
バラリスの像	500g	時のとびらに入るために必要。禁断の洞窟を探そう
出口のお守り	500g	時のとびらを脱出するのに必要。幻想の街で貰える
宇宙コンパス	1000g	宇宙で自分の位置を知るのに不可欠なアイテム
宇宙服	10000g	これを装備していないと宇宙へは行けません
次元のお守り	500g	使用中にして地上の鏡に入ると異次元へ行ける
両替機	500g	使うと額の小さい金貨を額の大きい金貨へ換金してくれる
神の十字架	1000g	装備すると防御値が向上する
戦士の石	1000g	装備すると攻撃値が向上する。連射も可能になる
キャンプの道具	5000g	宿屋に泊まらなくても、どこでも一泊できる
真夜中の目	1000g	暗い地下迷宮で使うと1回だけ1画面分明るくしてくれる
魔法のお守り	1000g	持っている魔法の呪文の効果が続く
VIPカード	100g	両替機を売ると手に入る。使うと10\$金貨が255枚増える
ランプ	1000g	暗闇を照らし出すために必要な光源
オイル	500g	ランプを使用する際の燃料
スーパーオイル	500g	オイルよりも視界が広がる燃料
聖水	500g	幻想の街で購入できる。森の街で封印を解くのに必要
食料	500g	食べないと空腹になり体力が維持できない
金貨	10g	通過。10\$、100\$、1000\$金貨がある



前作同様に、実はこんなところからもオイルが湧き出している。夜になるとスーパーオイルも取れるらしい。わざわざ天空の街までいかなくてすむね。さすがは、ふしぎが当然フェアリーランドだ！

ヒュンという音に注意

「足もとを見る」メニューは、主に宝箱を開けるときに使用するのだが、それ以外にも「ヒュン」と音がした場所では必ず使用してみる。先へ進むための重要なヒントが隠されているはずだ。その意味で、本ゲームをプレイする際には音が鳴る環境を整えておくこと。



「失われた宮殿」の最深部に行くと、この位置でヒュンと音がする。すかさず「足もとを見る」を実行すると、コンピュータが情報をアウトプットしてくれる。



1988年●システムソフト

戦略シミュレーションゲームの原点がここに蘇る！

スーパー大戦略

和製戦略シミュレーションのビッグタイトル大戦略シリーズ。現在も脈々と続く同シリーズの原点ともいべき本作で、80年代の戦いを再現しよう。

東西冷戦時代を熱く戦うのである！

システムソフトの「大戦略」シリーズは、それまでアパロンヒル社やSPI社のボードゲームをプレイしていたウォーシミュレーションゲームファンにとって、待望のゲームだった。

本作スーパー大戦略が世に出た当時は、世界はいまだ東西冷戦構造の枠組みの中にあり、米ソは対立し、北大西洋条約機構軍とワルシャワ条約機構軍がらみ合っていた、そんな時代である。したがって、本作に登場する兵器も、その当時の各国の主力兵器となっており、すでに第一線を退いているものや退役しているものも散見される。

ここで「なんだー」と思っはいけない。大戦略er（ダイセンリヤカー）にとって、そんなことは関係ないのだ。

たとえば第二次大戦をテーマにした「アドバンス大戦略」には、それこそ60年以上前の兵器しか登場しないが、非常に面白く遊べる。それと同様、本作は米ソ冷戦時代に思いを馳せ、熱い戦いを展開するためのバージョンだと思えばよいのである。

総員戦闘配置に着け敵の首都を陥落せよ

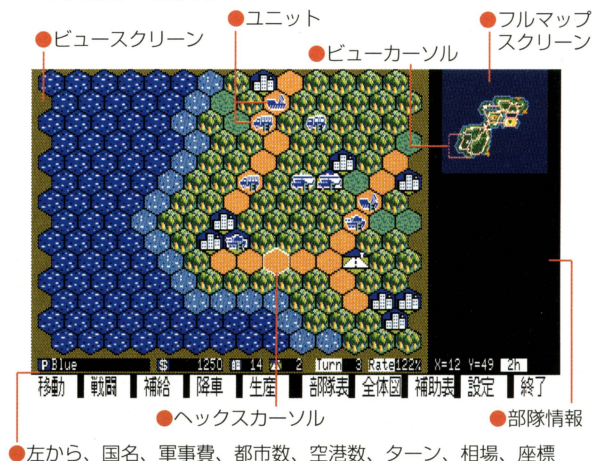
大戦略のルールを簡単に説明しておこう。あなたは、一国の最高司令官となって、自国の軍隊を指揮し、他国の首都をすべて占領すれば勝ちだ。反対に自国の首都を占領されたら、その時点で負けとなる。

あなたが指揮する部隊は、ゲーム上ではユニットという形で表現される。ユニットは、歩兵、戦車、対空車両、装甲車、補給車両などの地上ユニットと、戦闘機、戦闘爆撃機、攻撃機、攻撃ヘリコプター、輸送ヘリコプターなどの航空ユニットに大別される。地上部隊はマップ上の地形によって、移動や防御に影響を受ける。航空ユニットは移動に際して地形の影響を受けることはないが、自国の空港でしか補給を受けられない。

マップは、ヘックスと呼ばれる六角形のマス目で縦64×横64に仕切られている。このヘックス内の絵柄が地形を表している。

ゲーム開始時点では、自国のユニットは1つもない。ユニットは、戦局を見極めながら自国の軍事費の範囲内で生産して

●画面の説明



●左から、国名、軍事費、都市数、空港数、ターン、相場、座標

●操作説明

	キー	意味
開始時	[F1]	マップの読み込み
	[F2]	収入率の変更
	[F3]	国名の変更
	[F4]	生産タイプの変更
	[F5]	操作するプレイヤーの設定
	[F6]	設定中止（メニューに戻る）
	[F8]	削除
	[F10]	ゲーム開始
プレイ中	[F1]	移動（[Space]でカーソル位置に移動）
	[F2]	戦闘（カーソル位置のユニット）
	[F3]	補給。[Tab]で全ユニットに補給
	[F4]	降車（カーソル位置のユニット）
	[F5]	生産（カーソル位置の拠点）
	[F6]	部隊表を表示
	[F7]	全体図を表示
	[F8]	補助表を表示
	[F9]	設定画面を表示
	[F10]	自国フェイズを終了
	[Esc]	中止またはメイン画面に戻る
	[2] [4] [6] [8]	ヘックスカーソルの移動
	[↑] [↓] [←] [→] [↑]	ビューカーソルの移動

●起動時の操作

実行すると、タイトルが表示されるので [Enter] キーを押す。メニューが表示されるので「ゲーム開始」を選び [Enter] キーを押すとゲーム開始だ。ここからの操作は本文を参照のこと。

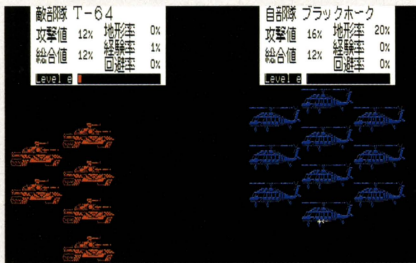
いく必要がある。ユニットを生産できる拠点は自国の首都、およびその周囲に隣接する6ヘックスと、首都から5ヘックス以内の都市や空港に限られ

る。なお、航空ユニットは空港でのみ生産可能だ。

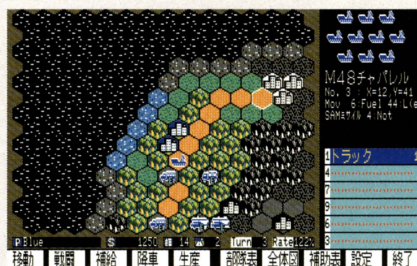
首都は星マークの描かれたビルで表され、その他のビルは都市を示している。都市や空港を



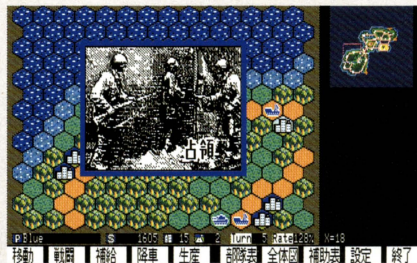
[F5] キーでユニットを生産する。自国の生産タイプに応じた一覧が表示されるので、[↓] [←] [→] [↑] で生産したいユニットを選択して [Enter] で決定する。第二ターン以降は自国フェイズの最後に行うとよい。



敵ユニットと隣接するヘックスにきたら戦闘開始だ。武器は対戦相手に応じて自動的に選択される。相手に効果的な武器を装備していないと一方的にやられてしまうぞ。また、戦闘時の防御力には地形も大きな影響を与えるぞ。



移動したいユニットにカーソルを合わせ [F1] キーを押すと、このような表示になる。カラーは移動可能範囲、白黒は範囲外だ。移動中に敵と隣接すると戦闘開始。すでに隣接していれば [F2] キーでいきなり戦闘開始だ。



兵員ユニットの移動先が都市や空港、敵国の首都ならば、移動終了時点で占領することができる。ただし輸送車両や輸送ヘリから降車した直後は占領できない。その場合は、次のターンを待って占領するので注意しよう。

自国の占領下に置くことで、自国ユニットへの補給が可能になり、また相応の軍事費が得られる。したがって、ゲームの序盤から中盤にかけては、いかに多くの都市を占領していくかが重要な戦略となる。

都市や空港、敵国の首都を占領できるのは、歩兵や重歩兵などの兵員ユニットだけ。大戦車軍団で乗り込んだだけはダメなのだ。

開戦前夜は各種の設定を忘れずに

さっそくゲームを開始しよう。実際にプレイする前にここで各種の設定を行う。最初に [F1] キーでプレイするマップを読み込む。収入率、国名、生

産タイプは特に変更しなくてもかまわない。どうしても勝てないときは自国の収入率を上げるとよいだろう。

次にやらなければならないのは、[F5] キーを押して、どの国を誰が操作するかを決めることだ。Blue、Red 等の国名に「Not」「Computer」のいずれかが割り当てられているはずだ。「Not」は不参加、「Computer」はコンピュータが操作を担当する。そのままではあなたが参加できないので、[↑] [↓] [Space] キーを使って、いずれかの国を「Player」に変更し [Enter] キーで確定する。

さて、これで準備は整った。あとは [F10] キーを押せば開戦だ。

いざ開戦！ でもどうやって戦うの？

このゲームはターン制になっている。ちょうど野球のイニングと同じで、1 ターン中に各国が順番で行動していく。各国の行動をフェイズと呼ぶ。

各国が自国フェイズでとれる行動は、各ユニットの操作（補給、移動、占領、攻撃、乗車、降車）と、ユニットの生産だ。

第一ターンのみ真っ先に生産を行うが、その後のターンでは、補給→移動・占領・攻撃・乗車・降車→生産という流れになるのが一般的だ。

補給は [F3] キーで行う。自国の都市や空港のヘックス上のユニットと、補給車両に隣接

するヘックス上のユニットに補給が可能だ。なお、航空機ユニットは空港以外では常に一定の燃料を消費する。

次に移動、攻撃、占領、乗車、降車である。1 つのユニットはこれらの行動を終了すると、同じターン内に他の行動はとれなくなるので、順番をよく考えよう。なお、移動途中で敵に遭遇した場合、移動先が占領できる地形だった場合、移動先に乗車可能な車両（行動前）がある場合には、移動と同時にそれぞれ別の行動も行えるぞ。

すべての行動を終えたらユニットを生産しよう。[F10] で自国フェイズを終了する。

それでは諸君の健闘を祈る！（竹内）

俺と大戦略

本作が発表された 1988 年といえば、俺は就職して 1 年目のペーペーだったわけで、いわば新兵だった（現在は除隊したが同じ仕事をしている傭兵のようなものか？）。新兵といえば、大戦略のユニットはそれぞれ経験値を持っていて、戦闘を重ねるたびにスキルがアップし、命中率や防御率も向上していく。だから、生産直後の新兵から鍛え抜いていき、エリート部隊を育成していくというのも、このゲームの楽しみ方の 1 つなのだ。特攻はなるべく控え、丁寧に補給や補充を繰り返しながら、最強の部隊を生み出していこう。それができれば、あなたも歴史に名を残す司令官だ！

スーパー大戦略

攻略

文●竹内

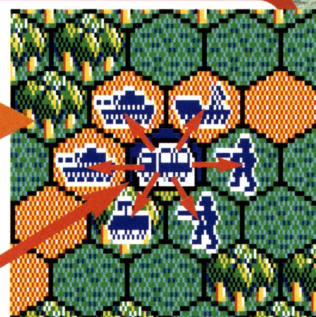
補給を絶やさめよう心がけよ

補給が絶えると前線での展開が困難になる。したがって補給ルートは常に確保しておく必要がある。前線で都市を占領したら、図のようにそこを拠点に効率的に補給を行おう。また、補給は軍事費を消費する点も忘れてはならない。コンピュータが相手の場合、兵員ユニットと補給車が真っ先に狙われるので、最前線では補給車にも護衛が欲しい。

効率的な補給テク。長い行軍の中継地点では、都市と補給車両をうまく利用することで、補給車の物資を気にすることなく多くのユニットに補給を行うことができる。



補給車両自体は都市から補給を受ける



ZOC を利用して防衛ラインを展開せよ

大戦略では、ユニットの周囲6ヘックスにZOC (Zone Of Control) が適用される。ZOCとは、そのユニットの影響力の及び範囲であり、敵ユニットがそこを通過することは許されず、必ず停止しなければならない。つまり、敵の進軍ルートを阻む防衛ラインを展開するにはZOCを有効利用すればよい。

なお、戦闘は、一対一で多くの敵ユニットに攻撃をしかけるよりも、複数の味方ユニットの攻撃力を1つの敵ユニットに集中させたほうが効果的だ。ZOCでラインや包囲網を展開しておいて、敵に集中砲火を浴びせよう。



敵ユニットは周囲6ヘックスを通過することはできない

ZOCを利用した防衛ラインの例。ZOCを利用することで敵の進軍を阻んだり、不利な地形に足止めさせたりすることができる。自軍は有利な地形に陣取るのがポイントだ。



進みたいルート [ZOCで阻まれる]
進めるルート [ZOCが及ばない範囲]

地形を利用した戦い方を押さえよ

地上ユニットには、地形によって、戦闘時の防御力や、移動時の移動力の消費量に影響を受ける。たとえば、森や山、要塞や首都は、川や湿地、道路や平地に比べて防御力が高くなる（修正を受ける）。守るなら防御力が向上する地形に陣取り、攻めるなら敵が防御力の修正を受けない地形にいるときに叩くのが基本だ。

また、地形ごとに移動力の消費量が異なることにも着目したい。防御率が低下する地形の中でも、道路は高速に通過できるが、湿地や川は移動力を多く消費する。そのため、通過し切れず足止めされてしまう危険性が高いので注意しよう。

地形防御率・移動消費率

種別	道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山	橋	湿地	要塞	都市	空港	首都
防御	0	5	50	0	0	10	15	60	0	0	50	20	10	50
航空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
装軌1	1	1	2	3	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
装軌2	1	1	2	5	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
装軌3	1	1	2	—	—	2	2	—	1	2	2	1	1	1
装輪1	1	2	2	3	—	2	3	—	1	3	2	1	1	1
装輪2	1	2	2	—	—	2	3	—	1	3	2	1	1	1
装輪3	1	1	2	5	—	2	3	4	1	3	2	1	1	1
兵員	1	1	1	2	—	1	2	2	1	2	2	1	1	1

※装軌=キャタピラ、装輪=タイヤ

タイプに応じた計画的な生産を心がけよ

大戦略には、万能のユニットというものは存在しない。たとえば主力戦車は地上ユニットには大きなダメージを与えられるものの、航空ユニットに対してはほぼ無力といってよく、戦闘ヘリに攻撃されたらひとたまりもない。しかし、その戦闘ヘリは対空車両で駆逐することができ、対空車両は戦車で攻撃されたらひとたまりもない。さながらジャンケンのグー・チョキ・パーのような関係なのだ。したがって、生産計画もバランスよく立てなければならない。また何をどれだけ生産するかについては、ゲーム開始

時に選択した生産タイプによっても変わってくるぞ。たとえばソビエトタイプや中国タイプでは、全般的に他国に比べて生産コストが低い。特に中国タイプでは兵員ユニットを他国の半分のコストで生産できるため、人海戦術を取りやすい。逆にコストのかさむアメリカタイプ等では、ときには1ターン待って、潤沢な軍事費を確保してから生産したほうがよい場合もある。イスラエルの主力戦車メルカバは、兵員輸送が可能で、砲弾数も多目とお得なので、ぜひ大量生産したい。

●アメリカ1

装軌=キャタピラ、装輪=タイヤ

No	名称	移動	任務	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送	防 御			攻 撃		
												対空	対地	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
1	ファントム2	14	戦闘機	航空	60	1800	AAM	8	機関砲	3	×	3	1	5	3	1	3
2	イーグル	14	戦闘機	航空	70	3500	AAM	8	機関砲	4	×	6	2	7	4	1	3
3	F.ファルコン	14	戦闘機	航空	60	2500	AAM	6	機関砲	2	×	7	2	7	4	1	3
4	コルセア	10	攻撃機	航空	70	1500	爆弾	5	機関砲	5	×	2	1	2	3	7	8
5	A-10	10	攻撃機	航空	40	1800	爆弾	4	機関砲	9	×	1	1	1	3	9	9
6	F-111	13	攻撃機	航空	75	2000	爆弾	9	AAM	2	×	2	2	3	—	9	9
7	ブラックホーク	7	輸送ヘリ	航空	45	300	R弾	2	機銃	4	○	0	1	0	2	3	7
8	アパッチ	7	攻撃ヘリ	航空	60	700	ATM	8	機銃	4	×	1	4	0	2	7	6
9	M1エイブラムス	7	戦車	装軌2	44	600	戦車砲	7	機銃	4	×	2	6	0	1	8	7
10	M60バットン	6	戦車	装軌2	50	400	戦車砲	9	機銃	4	×	1	4	0	1	7	6
11	M90	6	戦車	装軌3	48	300	ATM	8	機銃	4	×	0	1	0	1	8	5
12	M48チャバレル	6	対空車両	装軌1	50	350	SAM	4	なし	—	×	3	0	6	8	—	6
13	M163対空砲	6	対空車両	装軌1	48	300	機関砲	6	なし	—	×	1	1	4	6	3	6
14	M2ブラッドレー	6	輸送車両	装軌1	48	350	ATM	2	機関砲	5	○	0	3	0	2	8	6
15	トラック	6	輸送車両	装輪2	80	100	機銃	5	なし	—	○	0	0	0	1	1	3
16	歩兵	3	兵員	兵員	70	100	軽機銃	8	なし	—	乗	0	1	0	0	1	4
17	重歩兵	2	兵員	兵員	60	200	ATM	4	SAM	4	乗	0	0	4	6	5	2
18	補給車	6	補給車両	装輪2	80	200	機銃	6	なし	—	×	0	0	0	1	1	3

●ソビエト

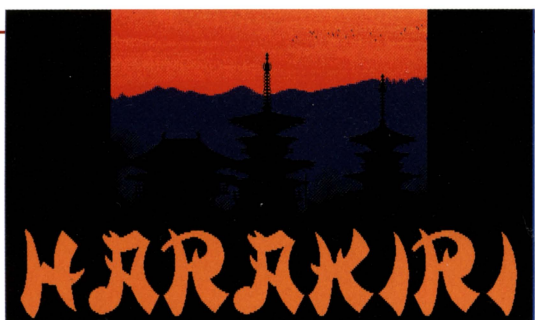
No.	名称	移動	任務	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送	防 御			攻 撃		
												対空	対地	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
1	MiG-29	14	戦闘機	航空	50	2800	AAM	6	機関砲	4	×	6	2	7	4	1	3
2	MiG-31	15	戦闘機	航空	50	3500	AAM	8	なし	—	×	3	1	9	—	—	—
3	Su-27	14	戦闘機	航空	50	3200	AAM	6	機関砲	3	×	4	1	7	3	0	1
4	フォージャー	12	戦闘機	航空	40	1400	AAM	4	機関砲	5	×	1	0	4	5	0	5
5	Su-24	13	攻撃機	航空	60	1800	爆弾	6	機関砲	4	×	2	1	0	2	7	8
6	Su-25	11	攻撃機	航空	40	1800	爆弾	2	機関砲	8	×	1	1	0	2	7	8
7	MiG-27	13	攻撃機	航空	60	1600	爆弾	3	機関砲	5	×	2	1	0	2	7	8
8	Mi-17ヒップH	7	輸送ヘリ	航空	50	250	機銃	6	なし	—	○	0	2	0	2	1	4
9	Mi-28バボック	7	攻撃ヘリ	航空	60	700	ATM	8	機銃	4	×	1	3	0	2	7	6
10	T-80	7	戦車	装軌2	50	550	戦車砲	7	機銃	4	×	2	6	0	2	7	7
11	T-64	6	戦車	装軌2	55	500	戦車砲	7	機銃	3	×	1	5	0	1	7	7
12	BRDM-2	8	戦車	装軌1	75	250	ATM	5	機銃	4	×	0	0	0	1	8	5
13	SA-8ゲッコー	6	対空車両	装軌1	60	300	SAM	6	なし	—	×	3	0	6	8	—	—
14	SA-13ゴーフ	6	対空車両	装軌3	45	350	SAM	4	なし	3	×	3	0	7	9	1	3
15	ZSU-23-4シルカ	5	対空車両	装軌3	35	300	機関砲	8	なし	—	×	2	0	4	6	3	6
16	BMP-2	6	輸送車両	装軌1	50	330	ATM	1	機関砲	6	○	0	2	0	1	6	6
17	トラック	6	輸送車両	装輪2	80	100	機銃	5	なし	—	○	0	0	0	1	1	3
18	重歩兵	2	兵員	兵員	60	200	ATM	4	SAM	4	乗	0	0	4	6	5	2
19	動員兵	3	兵員	兵員	50	70	軽機銃	6	なし	—	乗	0	0	—	0	0	3
20	補給車	6	補給車両	装輪2	80	200	機銃	6	なし	—	×	0	0	0	1	1	3

●中国

No.	名称	移動	任務	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送	防 御			攻 撃		
												対空	対地	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
1	Mig-21	13	戦闘機	航空	50	1200	AAM	2	機関砲	5	×	2	1	3	3	0	1
2	フィンバックB	14	戦闘機	航空	50	1400	AAM	2	機関砲	3	×	2	1	3	3	0	0
3	ファンタンA	13	攻撃機	航空	40	1400	爆弾	2	機関砲	4	×	2	1	2	3	6	7
4	Mi-8ヒップ	7	輸送ヘリ	航空	50	250	R弾	4	機銃	4	○	0	1	0	1	2	4
5	69式戦車	5	戦車	装軌2	50	400	戦車砲	7	機銃	3	×	1	4	0	1	5	6
6	62式軽戦車	5	戦車	装軌3	50	150	戦車砲	7	機銃	3	×	1	3	0	1	5	4
7	PT-76	6	戦車	装軌1	38	200	戦車砲	7	機銃	4	×	0	2	0	1	4	4
8	77式兵員輸送	6	輸送車両	装軌2	48	200	機銃	6	なし	—	○	0	0	0	1	2	5
9	63式対空自走	5	対空車両	装軌3	40	250	機関砲	6	なし	—	×	2	0	4	5	1	5
10	トラック	6	輸送車両	装輪2	80	100	機銃	5	なし	—	○	0	0	0	1	1	3
11	人民兵	2	兵員	兵員	50	50	軽機銃	6	なし	—	乗	0	0	—	0	0	2
12	補給車	6	補給車両	装輪2	80	200	機銃	6	なし	—	×	0	0	0	1	1	3

●イスラエル

No.	名称	移動	任務	移動型	燃料	価格	武器1	数	武器2	数	輸送	防 御			攻 撃		
												対空	対地	対航空	対ヘリ	対車両	対兵員
1	ファントム2	14	戦闘機	航空	60	1800	AAM	8	機関砲	3	×	3	1	5	3	1	3
2	イーグル	14	戦闘機	航空	70	3500	AAM	8	機関砲	4	×	6	2	7	4	1	3
3	F.ファルコン	14	戦闘機	航空	60	2500	AAM	6	機関砲	2	×	7	2	7	4	1	3
4	クワイル	14	戦闘機	航空	50	1700	AAM	3	機関砲	5	×	5	1	5	3	2	4
5	ラビ	13	攻撃機	航空	60	1800	爆弾	3	機関砲	4	×	4	1	4	3	7	8
6	スカイホーク	11	攻撃機	航空	60	1200	爆弾	3	機関砲	5	×	1	0	1	2	6	7
7	イロコイ	7	輸送ヘリ	航空	45	200	機銃	4	なし	—	○	0	1	0	2	1	4
8	ヒューコブラ	8	攻撃ヘリ	航空	45	500	ATM	4	機銃	4	×	1	3	0	2	6	6
9	M60バットン	6	戦車	装軌2	50	400	戦車砲	9	機銃	4	×	1	4	0	1	7	6
10	メルカバ	6	戦車	装軌3	50	500	戦車砲	9	機銃	4	○	2	5	0	1	6	8
11	ZSU-23-4シルカ	5	対空車両	装軌3	35	300	機関砲	8	なし	—	×	2	0	4	6	3	6
12	M48チャバレル	6	対空車両	装軌1	48	300	SAM	4	なし	—	×	3	0	6	8	—	—
13	M163対空砲	6	対空車両	装軌1	45	300	機関砲	6	なし	—	○	1	1	4	6	3	6
14	M113	6	輸送車両	装軌1	45	250	機銃	5	なし	—	○	0	0	1	1	1	3
15	トラック	6	輸送車両	装輪2	80	100	機銃	5	なし	—	○	0	0	0	1	1	3
16	エリート兵	3	兵員	兵員	60	250	ATM	4	軽機銃	6	乗	1	2	0	0	6	6
17	補給車	6	補給車両	装輪2	80	200	機銃	6	なし	—	×	0	0	0	1	1	3



1990年●ゲームアーツ

変なガイジンによる変なニッポンが舞台の戦国 SLG !

HARAKIRI

～ハラキリ～

ニッポンにかぶれたガイジンさんが戦国 SLG を作ったらこうなった。中身はかなりの本格派。伝説のバカゲー、いざ見参!

**信長も源氏も足利も、
み～んなハラキリだ!**

むかしむかし、あるところにニッポン大好きなガイジンさんがおったとな。本名は J.S. スタインバーグというらしいのじゃが、あまりにもニッポンが好きなんじゃから、自分が持っているありとあらゆる知識を詰め込んだゲームを作ろうと考えたそうじゃ。

ということで、スタインバーグさんはどうやら日本を代表する某戦国 SLG に刺激されたらしく、自分もこんなゲームを作りたい! と名乗りをあげたのだ…ということになっているらしい。そして、実際にそれをゲーム化してしまったゲームアーツのスタッフはなんと太腹であります。

ゲームを起動したら、まずはオープニングムービーを堪能しよう。その後で「ゲームを新しく始める」を選択。ゲームレベルを5段階から選択しよう(レベルが大きいほど難しくなる)。次にゲーム参加人数を1～4人の中から選択する。友達とのマルチプレイを楽しむこともできるぞ。

そうしたら、次は担当する大

名を選択するのだが…この時点ですすでにおかしい。織田信長や武田信玄といった戦国を彩る英雄たちのほかにも、なぜか源頼朝がいたり、足利尊氏がいたり、さらには「S.小杉」なんて大名まで。これって、いまでは息子も活躍している某俳優…ですか?

そして、配下の武将にもわけが分からないメンバーが続出。そう、これはまさしくニッポンの歴史のオールスター戦なのだ。ただし、「ハラキリ」は単なるバカゲーではないぞ。時代考証はナニでも本格的な SLG として仕上がっているので、爆笑しながらも次第にハマってしまいうに違いないのだ。

**戦国の世を制するには
「恥」が大切なのだ!**

時代は元禄17年の春からスタートする。ちなみに西暦に換算すると1704年なのだが…まあいいでしょう(投げやり)。1年は春・夏・秋・冬の4ターンで構成されており、各ターンごとにコマンドを実行していくことでゲームを進める。

コマンドを実行するには金が必要だ。金は各ターンごとに少しずつ増えるほか、秋には税収

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[2] [4] [6] [8] (テンキー)	コマンド選択
[Space]	決定
[Enter]	戻る/キャンセル

●起動時の操作

実行後、指示に従ってドライブ1にディスクCを、ドライブ2にディスクDをセットし [Space] キーを押す。メニューが表示されるので「ゲームを新しく始める」を選択して [Enter] キーを押す。

によって大きく増える。1ターンのあいだ、金が続く限り何度でもコマンドを実行することができる。次のターンに進むには「終了」コマンドを選択する。

ゲーム序盤にすべきことは主に3つ。「内政」→「国の開発」で国力を上げ、「内政」→「築城」で城レベルを上げ、「軍事」→「徴兵」で兵力を増強させていこう。兵の種類は配下の武将によって異なり、足軽・騎馬・

鉄砲・侍などが存在する。それぞれ徴兵にかかるコストが異なるので、バランスに気をつけながら強力な国を造りあげよう。

武将にはいくつかのパラメータが設定されているが、中でも独特なのが「恥」というパラメータだ。「恥」は戦に敗れたり忍者の工作を受けたりすると上昇していき、上がりすぎるとやがてその武将は自害してしまうのだ。これ以上生き恥をさ



まずは自分の分身となる大名を選択。東北北部を支配しているのはなぜか源頼朝だ。配下の武将には当然ながら義経や弁慶なんかもいたりする。全国制覇を達成したら、義経はジギスカンとなるのだろうか？



ガイジンにとってニンジャはなんと魅力的な存在。敵国に忍者を放つと、敵方の忍者とのバトルに突入だ！「分身の術」などで攻撃を避け、ダメージを受けたら「変わり身の術」で回復させよう。あとは斬るのみ！



戦の前にまず一騎うち！礼を重んじるニッポンだけに、お互いが正座して一礼したところから一騎打ちがスタートする。実際の戦いは画面の下で繰り広げられるのだが…なんでスモウレスラーがここにいるの？



戦を制し、伊達政宗をひっ捕らえたぞ！当然「首を切る」を選択しようとしたのだが、それを「恥」とみなした伊達政宗は自刃の道を選ぶのであった…。嗚呼、映画やドラマで幾度となく見た光景がいまここに。

らすくらいなら、自ら命を絶つほうがマシ…ああ、これぞ武士の魂。イツ・ア・ハラキリワールド。

兵力を整えたらいいよ戦に打って出よう。周辺国の情報をこまめにチェックしつつ、勝てそうな国を探していく。その前に忍者を放っておくのも策のひとつだ。あらかじめ「軍事」→「移動」で武将を隣接した国へと移動させておくことも忘れずに。戦争を仕掛けるには兵力1につき金1が必要となるので、軍資金が貯まったらいざ戦いの場へ！

超本格的戦争モードで敵の城を攻め落とせ！

いいよ戦争…なのだが、その前に一騎うちを挑まれることがある。「格闘」のパラメータを確認し、優れていれば受けて立つのもいいだろう。一騎打ちは自動で行われ、敗れた武将は兵力を減らされてしまう。

戦争はヘックス（正六角形）で構成されたマップ上で行われる。まずは、移動させる武将をマップ上から選択。次に移動先を選択（同じマスを選択すれば待機）。最後に攻撃先を選択

（同じマスを選択すれば攻撃しない）。以上の3つの動作を繰り返して戦いを進めていく。

兵の種類によって、移動できる量や戦いにおける得意・苦手が存在する。また、鉄砲隊は離れた敵を攻撃できるので入念に作戦を練っておこう。自軍の大将が敗れてしまえば、他の兵力が残っていても攻撃失敗となってしまう。そして、首尾よく敵の城に攻め入ることができれば、今度は「籠城戦」のフェイズへと移行する。

籠城戦では、自軍の犠牲を覚悟で攻め入る「力攻め」や、敵

の自滅を待つ「兵糧攻め」を選択することができる。3ターンの間に落城させることができなければ退却となるので改めて出直そう。逆に言えば、城レベルさえ上がっていれば兵力が乏しくともある程度は持ちこたえられる。「築城」コマンドで守りを固めることを怠らずに。

全44か国をすべて統一すれば感動のエンディング。逆に、大名が老衰で死亡してしまえばゲームオーバーだ。時空を超えたハチャメチャワールドの覇者はいったい誰だ？

（花岡）

俺とハラキリ

恥をしのんで告白するが、俺はこの原稿を依頼されるまで「ハラキリ」というゲームを遊んだことがなかった。でも、タイトルだけは知っていた。これほど記憶に残るタイトルも珍しいだろう。当時、雑誌の紹介記事を読むだけで腹を抱えて笑ったものだ。でも、ガキだった俺には手が出なかった。

いま遊んでみると、意外にも本格派のSLGであったことに気づく。メ切を忘れ明け方までハマってしまったほどだ。少しは冗談の分かる大人になったいま、このゲームを遊ばなかったことを改めて恥じる。中年太りの俺にハラキリ！

ハラキリ 攻略

文●花岡

ハラキリワールドの兵法

戦争に勝つためには、何は無くとも兵力の充実から始まる。部隊の特徴をよく知った上で、能力の高い武将を揃えていくことが勝利の道へとつながっていく。配下にできる武将は20人までなので、使えない武将については「切腹を命じる」コマンドで消えてもらおう。かわいそうだけど…。

効率よく勝つために必要なのは、鉄砲隊を有効に活用することだ。鉄砲隊の機動力は低く、また移動中には離れたマスの敵を攻撃できないというデメリットがある。それを補うには、他の部隊をあまり急がせないことが大切だ。ただし、10日（＝10ターン）経過すると自動的に敗戦となってしまうので要注意。

戦闘力だけならば、なんといっても相撲レスラーが最強。しかし、常に1歩ずつしか進むことができないため、下手をすれば敵の城にたどり着く前に時間切れ…ということになりかねない。攻めよりもむしろ守りに適した部隊だと言えるかもしれない。

また、SLGらしく「地形効果」も存在する。森の中から平地



「ハラキリ」のマップは44か国で構成されている。国名には昔の名前あり今の名前あり、はたまた一部の地域を国名にしてしまったものもあるが、すぐに慣れることだろう。中部地方に見える赤線は険しい日本アルプス山脈。ここを越えて戦争を挑むことはできない。



戦争のシーンは本格的なヘックス戦で行われる。青が攻撃側、赤が防御側だ。この画面では見えにくいけど、マップのほぼ中央に敵の城がある。まずはここに待機している敵兵を蹴散らすことが目標となる。



敵の城に侵入したら、籠城戦へと移行する。敵の本拠地はそれなりに城レベルも高く、一度の攻撃だけで落とすことはなかなか難しい。自軍の被害にも注意を払いつつ、コツコツとダメージを与えていくのだ。

部隊タイプ一覧

略号	名称	戦闘力	機動力	徴兵コスト	特殊能力
騎	騎馬	A	A	8	移動→攻撃後、同じターンでもう一度移動可能
鉄	鉄砲	C	C	6	2～3マス離れた敵を攻撃可能(待機時のみ)
銃	南蛮鉄砲	C	C	6	同上
忍	忍者	D	S	6	地形を問わず移動可能、鉄砲に強い
相	相撲	S	D	5	鉄砲に弱い
旗	旗本	B	B	3	
南	南蛮兵	B	B	3	
侍	侍	B	B	2	
足	足軽	C	B	1	
浪	浪人	C	B	1	

にいる敵を攻撃すれば、より多くのダメージを与えることができる。逆に、城の中にいる敵を攻撃するのはなかなか骨が折れる。とくに騎馬隊は地形効果の影響を受けやすいので、むしろ城の周囲にいる敵をヒット&アウェーでなぎ払うのに向いてると言えよう。

籠城戦で大切となるのは、各武将の持つ「城攻」「城守」のパラメータだ。これらの合計値が勝敗を大きく左右する。敵国に攻め入るならば、城攻が高い武将は必ず連れていきたい。全体的には、忍者や侍の部隊は城攻が高い傾向にあるようだ。

籠城戦では「力攻め」と「兵糧攻め」「内応待ち」の選択肢があるが、兵を犠牲にしてまでも力攻めを選ぶメリットは少ない。一度の戦いで決着をつけようとは思わず、兵糧攻めを基本としてコツコツと削っていくことが大切だ。また、内応待ちを有効にするにはあらかじめ敵国の武将に内応工作を仕掛けておくことが条件だ。とくに堅い城を攻めるときには一考の余地あり。

武将パラメーター一覧

パラメータ名	解説
聡	これが高いと自害してしまう
忠義	いわゆる忠誠度。ほうびを与えると上がる。
城攻	籠城戦における攻撃力
城守	籠城戦における守備力
格闘	一騎うちの強さ
士気	部隊の士気。戦闘力に若干影響?
戦闘	部隊の戦闘力
仁徳	持てる兵力の最大値
部隊	兵の種類および兵力
居所	戦争に参加できるのは隣接国に居る武将のみ

姓名	部室	3	大格	3	部室	部力	145	金	88
武松	部	部	部	部	部	部	部	部	部
李松	84	99	61	37	62	81	60	89	117
李松	23	90	74	58	3	89	79	83	76
李松	14	98	86	50	74	83	70	80	820
李松	36	83	35	75	52	77	65	74	110
李松	3	94	50	30	65	67	42	78	8
李松	18	93	41	39	55	81	33	65	25
李松	12	81	67	60	37	75	84	5	5

ハラキリ コマンド一覧

カテゴリ名	コマンド名	備考
情報	国・大名の情報	
	武将一覧	
	手下の忍者一覧	
内政	国の開発	国力を上げる
	築城	城レベルを上げる
	ほうびを与える	武将の忠義を上げる
	切腹を命じる	武将に切腹させる
外交	不戦同盟交渉	
	攻守同盟交渉	すでに不戦同盟を結んでいる国と共闘する
	同盟破棄	
調略	贈物	他国に金を贈り友好度を上げる
	内応工作	籠城戦の際に裏切るよう工作
軍事	襲返り工作	自軍の配下になるよう工作
	移動	武将を移動させる(飛び地への移動は不可)
忍者	戦争	
	徴兵	
機能	敵国を混乱させる	敵国の武将を行動不能にさせる
	悪い噂を流す	他国との友好度を下げる
	敵に恥をかかせる	敵国の武将の恥を上げる
	データを保存する	5か所までセーブ可
	データを読み込む	
	合戦方法の変更	オートorマニュアル
	音楽の選択	BGMを3種類から選択
	数字設定	アラビア数字or漢数字
	マップ切り替え	リアルマップor勢力図
	効果音切り替え	ON/OFF
終了	設定終了	次のターンに進む

初期大名リスト

戦力的には大老井伊が強力のように見えるが、領地が飛び地であるため部隊の移動がまったくできない。高齢なのもネックだ。某社のSLGでは主役を張る織田信長も、本来ならば配下であるはずの豊臣秀吉が独立しているためかなり苦しい。武田信玄や上杉謙信も、周囲を列強に囲まれていることから険しい道のりとなるだろう。

遊びやすいのは豊臣秀吉か。まず東側に強力な守りを築いたうえで、西側へと攻め入る戦法が有効だ。また、源頼朝や島津義弘は戦力的にはやや乏しくとも、端から作戦を練れるという地の利がある。東北は雪が多いため、やや島津のほうがオススメか。同じ九州では北条氏康も部下に恵まれているので遊びやすいと言える。

名前	年齢	所持金	兵力	領地	主な配下武将
 源頼朝	32	160	90	陸奥・陸中・羽後	源義経・弁慶・木曾義仲
 伊達政宗	21	145	110	陸前・岩代	伊達成実・片倉景綱・支倉常長
 大老井伊	46	300	425	羽前・水戸・富士・美濃・若狭・大坂・因幡・阿蘇	井伊直政・大岡越前・新井白石・田沼意次・間宮林蔵・千利休
 武田信玄	29	170	160	日光・山梨・軽井沢	武田勝頼・武田信繁・山本勘助
 上杉謙信	28	140	115	佐渡・越中	上杉景信・長尾正景・宇佐美
 三船徳川	36	200	150	成田・東京・伊豆	徳川秀忠・徳川家光・本田忠勝
 織田信長	30	190	135	三河・尾張	柴田勝家・前田利家・森蘭丸
 石田三成	25	150	85	能登・越前	島左近・小西行長・佐竹義宣
 豊臣秀吉	37	180	175	伊勢・京都・紀州	福島正則・黒田如水・加藤清正
 明智光秀	31	140	75	神戸・但馬	明智光忠・斎藤利三・筒井順慶
 毛利元就	36	160	140	広島	毛利隆元・毛利輝元・毛利元清
 平清盛	35	170	125	出雲・長門	平維盛・平忠盛・平将門
 足利尊氏	32	160	110	阿波・讃岐・土佐	足利義満・細川興興・足利義輝
 北条氏康	28	165	165	伊予・大分・日向・桜島	北条氏政・上田憲定・北条早雲
 S. 小杉	33	140	130	筑前・筑後・長崎	五右衛門・鼠小僧・天草四郎
 島津義弘	26	175	145	薩摩	島津忠将・島津義久・島津歳久

「ハラキリ」歳時記

「ハラキリ」のゲーム中で発生するさまざまなイベントを紹介する。



秋は収穫の季節だ。豊作の年もあれば、台風・日照りで凶作の年もある。秋になると、税率を3公7民〜7公3民のあいだで設定することができる。税率を高くする（公の数字を増やす）ほど収入は増えるが、同時に一揆の可能性が高まってしまう。一揆が起こった国では城レベルが一気に低下してしまうため、復旧に費やす金で結局損になりがち。上げ下げのメリハリをつけよう。



ニッポンは災害だらけの国である。「地震」「津波」「疫病」「台風」「日照り」といったイベントが次々と襲いかかってくる。本来ならば津波は地震によって起こる波のはずだが…まあ気にするな。これらのイベントが発生すると、国力などの低下を招く。また、「雪」が降ると戦争や部隊の移動ができなくなるのだ。

戦国の世でも帝の地位は絶対的だ。そんな帝がときどき大名に指示を出してくることがある。まずは「貢ぎ物の要求」だ。これは大名全員に命じられ、もっとも高い金を提示した大名には「官位」「神風」「地震」の中から1つだけ願いをかなえてくれる。とくに神風は敵国の兵力を減らす効果があるため、その威力は絶大だ。

もうひとつは「花見」だ。これは大名ひとりだけに命じられ、花見を開催するための金200を一方的に要求される。もし金が払えなければ、帝の顔をつぶしたかどで恥が上昇してしまうので注意。

その他にも、海に面した国では海賊が襲ってくることもある。また、金山の発見・廃坑が発生するとその国の国力が増減する。元禄34年の翌年は享保1年となる。西暦に換算すると1716年…もはや、なにを基準にしているんだかさっぱり分らんぞ。

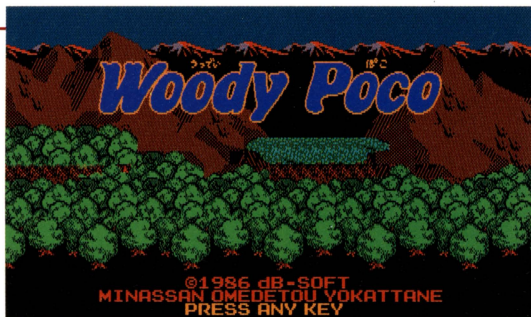


蒙古来襲！黒船も来襲！

最初に登場する16人の他にも、天下統一をめざす大名がいる。元軍を率いるフビライと、南蛮軍を率いるペリーがそれだ。彼らが登場した時点で、このゲームの目的は「天下統一」から「祖国防衛」へと一変してしまうのだ。



レトロゲーム攻略サイトRest in Peaceの管理人、AN-510氏の記事 (http://www.geocities.jp/rip_gamer/) を参考にさせていただきました。



1986年●デービーソフト
ファンシーなアクション・アドベンチャー！

うっでいぽこ

メルヘンチックな世界観と、時間の経過によって色合いが変化していく美しい画面がマッチした良作アクション・アドベンチャー！

妖精を助け出して人間になりた〜い！

主人公「ぽこ」を操ってさまざまな謎を解いていくゲームだ。まずはゲームストーリーから紹介する。

もとは木の人形だった「ぽこ」は、勇気ある行動が妖精に認められて人間の体を与えられました。ところが、ある日突然ぽこの体がまた木へと戻ってしまったのです。ぽこは妖精をたすねて旅に出たのですが、そこでぽこは妖精が鏡の国に住む王様「じるびび」に捕らえられてしまったことを知ります。はたして、ぽこは妖精を助け出し、人間の体を取り戻すことができるのでしょうか…。

ゲームをスタートさせると、かわいらしい雰囲気の世界が表示される。フィールドは画面切り替えタイプで、左右の端に到達すると次の画面になる。その瞬間に敵に接触！ なんてこともあるので油断は禁物だ。

とりあえず右方向に進んでみてほしいのだが、その前に[Enter]キーを押してメニューを呼び出そう。ここではアイテムを持ったり、セーブ/ロードができる。アイテムはかばん

の中に入っているという設定になっていて、Itemメニューでアイテムを選択してから「右手に持つ」「左手に持つ」「身に着ける」のいずれかを指示できる。

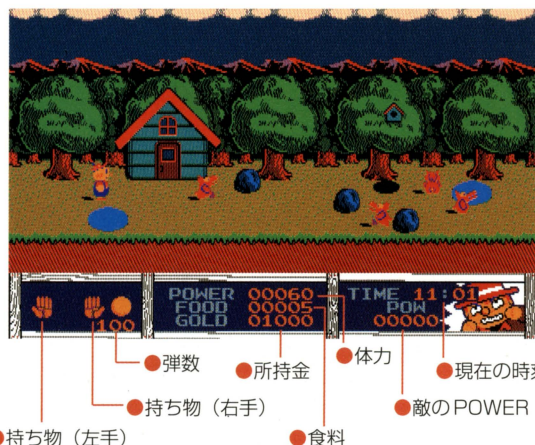
最初、かばんにはオレンジ色の玉「うっでいぽ〜」が入っている。まずはこれを右手に持ってみよう。以降[Space]キーを押すことで、敵に玉を投げることができる。ただし100発しかないので、できるだけ節約すること。

ランプをかざして穴ぽこを攻略せよ

道には敵がうろろしている。この敵と接触したり、沼地に入ったりするとPOWERが減っていく。そしてPOWERがゼロになるとゲームオーバーだ。あるいは、橋などから落ちても同じだ。ぽこは、気を抜くとすぐ死んでしまうので、こまめにセーブする習慣をつけること。Saveメニューを選択した際には、最後に[0]～[9]（テンキー）の入力が求められる。これで10か所までのセーブができるというわけだ。

道のところどころに穴ぽこが空いている。この穴に入ると、いろいろなことが起きる。同じ

●画面の説明



●操作説明

	キー	意味
通常時	[8]	上移動／上る／建物に入る
	[2]	下移動／下りる
	[4] [6]	左右移動
	[Space]	右手の物を投げる
	[Enter]	メニュー
	[Esc]	一時停止
メニュー	[Home]	BGMのON/OFF
	[4] [6]	カーソル移動
	[Enter]	決定／YES
	[Space]	キャンセル／NO

●起動時の操作

実行したら何かキーを押す。これでゲーム開始となる。

穴から出てくることもあれば、近く穴から出てくることもある。場合によっては地下空間へワープすることもある…そんなところにこそ特別なアイテムが落ちていたりするのでよく探してみよう。穴ぽこを制することが、このゲームの攻略に直結するので、避けて通れないぞ。

なお、手ぶらで地下空間にいくと当然真っ暗。明るくするには事前にランプを買っておく必

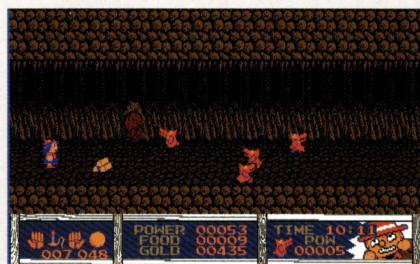
要がある。穴に入ったらランプを左手に持つ。これで周囲が明るくなるのだ。ただし、ランプの使用時間には限りがある。地上に戻ったら、すぐさまランプを持ち物から外すこと。

三度の食事がぽこの命を守る

道の脇にときどき建っている家。普通の家は情報収集のために訪れよう。重要なヒントが得



「ぼくは、おとこはきらいだ」と自分の好みを隠さないメガネ男。なんともアブない奴だがコイツから情報を聞き出すには女の子に変装だ。それには、あるアイテムを使うこと。



とある穴ぼこに落ちたら地下空間へとつながる穴だった！左手にランプを持って、さっそく探検。ラッキー！金の延べ棒が落ちていたぞ。これで、あのアイテムが買える。



歩き回っていたら日が暮れてしまった。20時を過ぎると、きれいな星空が姿を現し、店は閉まってしまう。さすがに、この世界には24時間営業の便利なお店はないようで…。



「どどどどろぼ〜」…お金を払わずに店から出ていこうとすれば、たとえ悪気がなかろうとドロボー呼ばわり。狭い町ゆえすぐ悪評も広がり、他の店も出入り禁止になってしまうのだ。

られるかもしれない。買い物したいときにはショップにも入ろう。ゲームを進めるための必須アイテムいろいろある。

店での買い物にはちょっとしたコツがある。まず欲しい品物の真下に行く。すると品物が画面の上に現れる。そのままレジに進んで上を向き[Space]キーを押す。これでお金が支払われる。支払いを忘れたまま外に出ようとすると「どうぼ〜」になって、二度と買い物ができなくなるから気をつけること。

少しプレイすれば分かるが、このゲームには「時間」の概念があり、昼夜が繰り返してやってくる。鮮やかに変化する背景を楽しむのもいいが、その前に覚えておきたいことが2つほど

ある。1つ目は「食事」。ぼこは、12時と18時(起きていれば6時と24時も)になると自動的F00Dを2つ食べる。食事をキッチンと取っておけば、ぼこを静止させたときダメージが自動回復していく。2つ目は「宿泊」。夜は、お店が閉まってしまうため物資の調達ができなくなる(たとえ店内にいても時間がくれば強制的に追い出されてしまう)。また、食事を取っていても、夜はダメージ回復が働かない。それなら、画面の敵を全部倒してやり過ぎそうなどと考えてしまうが、そのときにはお星さまに攻撃される。こうしたリスクを考えると、やはり宿に泊まったほうが安全だ。

「うっでいぼこ」は全部で6

つのステージ構成だ。最初の4ステージは、春、夏、秋、冬をイメージして季節感たっぷり。また残りの2ステージは「遊園地」と「城」をモチーフとしているぞ。そして、各ス

ージの終わりには、いろいろな攻撃をしてくるボスキャラが待ち構えていてプレイヤーに立ちはだかる。すべてのステージをクリアして、ぼこと妖精を再会させてやろう。(花岡)

たっぷりカバンで超安心！

このゲームの難しいところはアドベンチャー部分。つまり、あるアイテムを手に入れないと先に進めない、といった謎で頭を悩ませなくてはならない。そのために、マップを行きつ戻りつして、1つずつ解明していこう。ところで、誰でも一番最初に困るのが持てるアイテムの数。最初は2つしか持てないので、すぐかばんがいっぱいになってしまうのだ。そこでお勧めしたいのが620ゴールドで売っている、大容量のかばん。これをかばん屋で購入しておけば、アイテムは一挙に16個まで持てるようになる。アイテム探しが楽になるのだ。



アイテム入手するチャンスはいろいろあるから、とても2つぐらいの容量では足りないのだ。でっかいかばんさえあれば、アイテムを拾いまくれる。これは嬉しい。

俺とうっでいぼこ

デービーソフト(dB-SOFT)という名前は、オールドファンであればきっと記憶に残っていることだろう。200面という驚異的なステージ数を誇った「フラッピー」は有名だが、この「うっでいぼこ」もかわいらしいキャラクターとハードな謎解きの組み合わせという点において、フラッピーの系譜を引き継いでいるゲームだと言えるかもしれない。その社名は単位「デシベル」に由来するという。いまは姿を消したデービーソフトだが、その独特なテイストは文字通りの大音量となってファンの心に響き続けるに違いない。

お店の種類

お店	特徴
PAN (パン屋)	FOODの補充ができる
KUTU (靴屋)	いろいろな効果のある靴が購入できる
BAG (かばん屋)	持てるアイテム数を増やすためのバッグが購入できる
? (？屋)	謎のアイテムが買える
YADO (宿屋)	泊まるとPOWER回復になる。満室で断られることも
SITI (質屋)	手持ちのアイテムを売ることができる
LAMP (ランプ屋)	暗闇を照らすためのランプが購入できる



1985年●ランダムハウス

奥へ手前への場面転換がユニークなアクションRPG！

リグラス

～魂の回帰～

左右だけでなく奥へ手前へと移れる擬似3Dストリート。そんな世界でアイテムを買って拾って交換だ。イベントこなして真実に迫れ！

2つの種族の間に 生まれた希望

ゲームにどっぷりハマってもうために、まずはプロローグから紹介しておこう。

リグラスと呼ばれる星。ここには、美しい容姿、高い精神力、さまざまな魔導の術を繰り出す「ミリア人」と、たくましい体に優れた頭脳、数々の科学兵器を駆使する「ガルド人」がいた。この2つの種族は、ほんの些細な発端から統合戦争へと突入し、やがて共に勢力を失い、いまは冷たい対立をはらみ

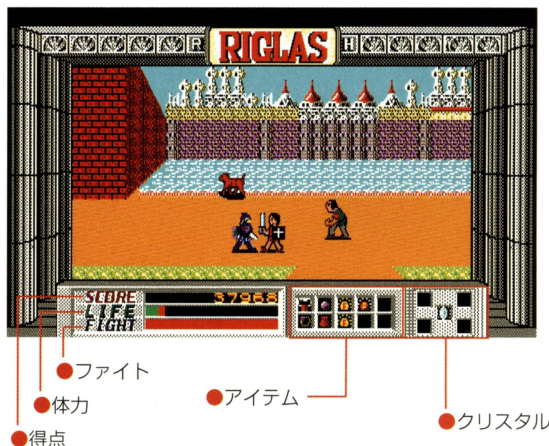
ながらも平穏の日々を送るばかりだ。

そんな世界の片隅に、ミリア人とガルド人の混血であることを理由に捨てられ、ただ肩を寄せ合って生きている「オズボーン族」の人々がいた。その中の1人が、14年前の5月に長老ルー・スンに拾われた主人公メイ・オズボーンである。一族には、14才の成人になるとき何かの願いが1つ叶えられるというしきたりがあった。普通その願いは「自分が希望する名に変える」というものだったが、メイの望みは違っていた。

アイテム一覧

金槌 ある門を壊すのに使用される	砂漠の星 王様が欲しがっている宝石
壺 水を入れる壺。町で売っている	スタンプ 目印を付けるために必要になる
水 壺があるとおねえさんがくれる	ミイラのお守り ミイラが倒せるようになる
石 町で売っている。物々交換用	カギ 2つある。扉を開くのに必要
花 道に生えてる。物々交換用	石板 2枚集めると仙人を呼び出せる
カード 4枚あって、全部集めなくてはならない	毒物 毒沼に落ちてる。物々交換用
フラッシュストーン 3つあると町のどこかの扉が開く	鎖 ある扉を開けるために必要
パワーストーン 僧侶を倒すのに必要になる	緑の石 持っていると敵の正体が見破れる
指輪 2つあるが用途は異なる	梯子 持っていると地割れを越えられる
薬 3種類あり、それぞれ薬効が異なる	呪文板 壁に貼りついている。物々交換用
ローソク 砂漠で手に入る。洞窟を明るく照らす	RHマーク スコアが増える隠しアイテム
	クリスタル 5つ集めると寺院の扉が開かれる

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[2] [8] (テンキー)	左右移動
[4] [6] (テンキー)	前奥移動 / 他のストリートへ移動
[Space]	攻撃 (押しっぱなしで連続攻撃)
[S]	ゲームのセーブ
[L]	ゲームのロード
[CapsLock]	サウンドのオン/オフ
[カナ]	一時停止

●起動時の操作

実行したら [Space] キーを押す。これでゲーム開始となる。

「僕はベルジュナの秘密を知りたい！」

それこそはリグラスの全人類にとって触れてはならない謎であり、オズボーン族が自由になれる道標とも言われる。長老は虹色に輝くクリスタルをメイの首にかけると、静かに口を開く。

「汝の赴くままに…」

こうして、タブーを犯した罪の者として、メイはひっそり村を後にする。時にラジュナ暦5412年。彼の人生は波乱の中に幕を開けるのだった…。

通りを歩けば 犬にも当たる

本作は、高速な横スクロールと、擬似3D表現による前⇄奥への場面展開が斬新なアクションRPGだ。ただ、見掛けはやさしい感じなのだが、キャラはすぐ死ぬし、謎解きもなかなかヘビー。最近の親切すぎるRPGでは飽き足らない、そんな刺激不足の鉄人ゲーマーにチャレンジしていただきたいゲームなのだ。



主人公が持っているのは、ちっぽけな剣。おっと、おあつらえ向きに弱そうな犬が歩いているぞ。この犬、実は殺してしまってもいいのだが、そうはいても強く参っちゃう。



人を見たら体当たりだ。どうやらこの人、壺を売ってくれるらしい……って、有無を言わさずもう地面にあるし。スコアが減ってるのは、この世界ではスコア=お金だからだ。



上下に伸びる道や、門、建造物の入口があったなら、そちらに思い切って移動してみよう。画面が切り替わって次のストリートに移ることができる。そこ見落としちゃダメよ。



主人公の命の綱が、このおねえさん。ダメージを受けているとき話をすると、LIFEを回復してくれる。さらに壺があれば、お水までくれるのだ。ちょっと惚れてしまいそう。

早速ゲームをスタートしてみると、そこは石堀に囲まれた町。人や犬がうろついたり、物売りがいったりと、一見なんとものどか～な雰囲気だ。しかし、ほのぼのしている場合ではない。舞台はすでにバトルフィールドである。何気に近づいてきた犬や騎士の攻撃に会い、あっという間に瞬殺されちゃう危険ゾーンでもある。

そんな中、まず慣れておきたいのが町の移動。マップは横長のストリートになっていて、左

右スクロールさせながらトコトコ歩いていける。道がところどころ出っ張ったりしているので前や奥に避けつつ進もう。

ときどき最前もしくは最奥に、ずっと道が伸びていたり、建物の入り口が見えたりする。そちらに思いきって進んでみると別場面に切り替わるのだ。このように、ストリートは多層に連なっているから、マップは思いの他広い。迷子にならないためにも、あちこち積極的に出歩いて土地勘を養っておこう。

情報を聴き出してイベントを消化せよ

ゲームを少しやってみると、プレイヤーの中には戸惑いを感じる人もいないのではないだろうか。というのも、そもそも画面に経験値というパラメータもなく、何かを殺してもLIFE値がじわじわ増えたりもしない。つまり一般的なRPGのもつ手ごたえが薄いのだ。

実はこのゲーム、戦いのシーンはRPGっぽいのだが、システム的にはADVに近い。たとえば、LIFEの上限が上がるのは単純に何かを倒したときだったりするし、剣や盾の入手も同様である。そんな理由から、こ

のゲームにおいては、むしろいろんな人と話をして、イベントを消化していくことのほうが本質であり重要なのだ。

人に体当たりすると、いろいろな情報を聴き出せる。重要なヒントも混じっているの、自力で解くならばメモを取ること。人によってはアイテムを(強制的に)売ってくれたり、手持ちのアイテムと交換してくれる。無駄なアイテムは基本的にないので、いったいどう役立つのか考えながら進めよう。ちなみに、一度に持ち歩けるアイテムは10個まで。目いっぱい所持しているにも関わらずそれ以上拾うと、手持ちの1つを落としてしまうから注意だ。(秋山)

セーブ前には要チェック!

特に序盤は(いや終盤になってもだが)よく死ぬ。そりゃもう、四つんばいになって、うな垂れて、泣きそうなぐらいだ。そこでうまく活用したいのがセーブである。[S]キーに続けて[1]～[3]の数字キーを押すと3か所の保存ができるのだ(キャンセルは[Esc]キー。ロードは[L]キーを押して対応する数字キーを押すこと)。なお、セーブの際にはLIFE値に要注意。善人キャラを殺したり、怪しいおじさんに接触するとLIFEの上限が目減する。そのままセーブしちゃうと、もう目も当てられない。保存前の確認は絶対に忘れないように!



3か所もセーブできるのだから、通常は1と2に対して交互に保存しつつ、3へは30分置きに保存するなど、いざというとき柔軟に対応できるよう工夫してみるといいかも。

俺とリグラス

ランダムハウスといえば「森田将棋」で有名な森田和郎氏が率いるメーカー。その森田氏が、緻密な世界感を構築することで定評のゲームデザイナー、山口祐平氏(背景画面やキャラデザも担当とか)と組んで送り出したのが本作だという。当時プレイしたことなかった俺様は、フルカラー最高速と自負するスクロールのプログラミングテクニックや、壮大なファンタジー小説のようなサブストーリー、といったうたい文句の印象から若干なめていたらしい。プレイしてみると、正直サボテンからローソクが出ちゃうぐらいブッたまげた。これぞ本当の漢ゲーである。黙して押忍!

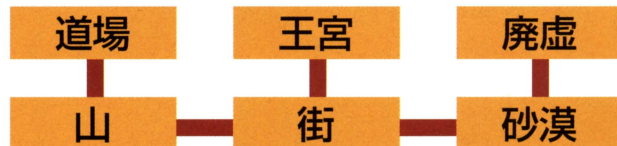
リグラス 攻略

文●秋山

マップを覚えよう

右は、マップ上の要所の接続関係を表した図だ。街を中心に、王宮、砂漠、そして山へ行くことができる。最初のうちは、砂漠や山に行っても、街以上にモンスターが強く、ヘタをすると帰ってこれなくなってしまうので、様子を見ながらチャレンジしてほしい。

要所の接続関係



生存率を高めよう

このゲームで悩むのはゲームの主人公の死にっぱり。あまりにあっけなく死んでしまう。特に序盤は、犬にどつかれて死に、物売りのおじさんのゴキゲンが悪ければ死に、身も心もさみそう。そんな人のために、この世界での生き延び方から伝授。

まずLIFEのダメージだが、普通は時間が経つと自然回復する。回復しないときや、即回復したいときは、ときどき出てくるおねえさんに接触だ。

街を離れるときには、壺と水を持参すること。これで、LIFEがゼロになったとき一度だけ回復してくれる。壺は、入り口から少し離れた場所にいるおじさんが売ってくれるし、水はLIFEダメージがゼロのとき、おねえさんがくれる。水はなくなりしだいとにかく補給だ。

LIFEの容量を増やしておけば、それだけ死にくくなる。そのためには、一般的なRPGのようにモンスターを倒して経験値を得るのではなく、右上で示したような特定の敵を倒せばよい。蝶や犬なら初期装備でもなんとか倒せるだろう。

その他、長生きのためには善良な人を殺すこともタブー。瞬殺されることもあれば、LIFEの容量が減ってしまうこともあり、ロクなことがない。さらに王宮での殺人はもっての他。倒しているのは、攻撃を仕掛けてくるキャラクタだけにすること。

LIFE容量を増やす方法

- ・飛んでいる蝶を倒す
- ・犬を全部倒す
- ・王宮入り口の3匹のライオンを倒す
- ・岩石魔人を倒す
- ・修行をする

裏技。おねえさんと話すと水を落とす。これを取らずに、また別のおねえさんと話す。すると、いくらでも水を落としてくれるのだ。全部拾えば、多少強い相手にも勝てる…かもね。



フラッシュストーンを3つ集めて街の扉にぶつかると開く。ここでは、フラッシュストーン3つと「命の水」を交換してくれる。最後の戦いのために用意しておくといいかもしれないよ。



剣と盾をレベルアップ

生き延びる方法にも通ずる話だが、より強い剣と盾を手に入れると、時間をかけずに相手を倒すことができる。そして、その分ダメージを受ける確率も低くなっていく。このセオリーはリグラスにも当然あてはまる。実際のところ、本ゲームの装備には右のようなものがあるのだが、「ソード+鋼の盾」までは街の中ですべて手に入ってしまう。しかも、それほど集めるのが面倒というほどでもない。初期状態の剣と盾では心もとなさ過ぎるので、さっさと集めてしまおう。なお、お金が足りなくて買えないという場合には隠しアイテムのRHマークを探してみよう。

剣と盾の入手方法

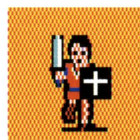
- ・街の王宮近くにいる騎士を倒すと長剣やソード、そして青い盾が手に入る
- ・酒場の老人に話すと、スコア8000点と引き換えに鋼の盾が買える
- ・酒場の老人に話すと、スコア8000点と引き換えにソードが買える
- ・砂漠の廃墟でスライムに剣を振り下ろすとライトサーベルが手に入る
- ・山で黒い鎧の重騎士を倒すと黄金の盾が手に入る



短剣+赤い盾



長剣+青い盾



ソード+鋼の盾



ライトサーベル
+黄金の盾

クリスタルを収集する

主人公メイが最終的に行かなければならないのが、山の寺院。画面の右下のクリスタルは、ここの門を開くために必要なのだ。クリスタルは全部で5つ。1つ目は、長老ルー・スンから渡されているので、プレイヤーが見つければならないのは残り4つ。すべてを見つけるには、さまざまなイベントを消化しなくてはならない。これを一挙に公開してしまおう。

ゲーム中盤は、砂漠の廃墟が中心。ここでは、たくさんのアイテムが手に入る。その極めつけが骸骨との戦い。倒せばクリスタルが手に入る。やったー！



気になっていた池の中の巻物。砂漠の廃墟で薬を手に入れたら、ここにきて池を浄化しよう。巻物が手に入るばかりでなく、ここはLIFE回復の池にもなる。



石板を2枚見つけたら、山に行って台座に並べる。正しい位置に置けば仙人が現れるらしい。いったいどこに置けばいい？しらみつぶしに置いてみよう。



ゲーム終盤は、寺院での戦いがメインだ。この目玉が強いなんの。でも倒さないで先に進めないのだ。おや、足元に落ちているのは梯子だね。



攻略チャート

- ・街の老人から石を買う
- ・街の別の老人と話すと、水と引き換えに指輪をくれる
- ・酒場の店主と話すと、指輪と引き換えに奥の扉を開けてくれる
- ・酒場の物売りと話すと、石+1万点のスコアと引き換えに2つ目のクリスタルをくれる
- ・街の一角で花を摘む
- ・砂漠のヨガ仙人と話すと、花と引き換えに砂漠の星をくれる
- ・王宮で王様と話すと、砂漠の星と引き換えにミイラのお守りをくれる
- ・王宮の踊り子と話すと、スタンプをくれる
- ・砂漠のサボテンを切ると、ローソクが手に入る
- ・砂漠の洞窟で岩石魔人を倒すと鍵が手に入る
- ・砂漠の洞窟で2人目の岩石魔人を倒すと、3つ目のクリスタルが手に入る
- ・王宮に行くと、鍵によって扉が開く
- ・その中の魔女を倒すと、鏡が手に入る→カード
- ・仙人道場の修行僧をすべて倒すと、石板がもらえる
- ・仙人道場のあたりで金槌を拾う
- ・砂漠の廃墟に行くと、金槌によって扉が壊れる
- ・その中のモンスターを倒すと、薬、鍵、石板、緑の石が手に入る
- ・鍵があると、棺の部屋に入ることができる
- ・その中で棺と話す→カード
- ・緑の石があるときに、棺の部屋のモンスターに体当たりすると、その正体が暴かれ骸骨になる
- ・骸骨を倒すと、4つ目のクリスタルが手に入る
- ・砂漠の毒の池に行くと薬の力で浄化され、巻物が手に入る
- ・山に行き、台座に石板をうまく配置すると仙人が現れる
- ・仙人と話すと、巻物と引き換えに5つ目のクリスタルがもらえる
- ・山の寺院に行くと、クリスタルの力で扉が開く
- ・その中に梯子が落ちているので拾う→カード
- ・目玉モンスターを倒すと薬が手に入る
- ・砂漠の廃墟で呪文板の壁に体当たりすると、薬の力で取れる
- ・山の寺院の中で妖精と話すと、呪文板と引き換えに指輪が手に入る
- ・寺院の奥に行くと、最後の敵、ミリアーナとガルトンを倒す→カード

カードを集める

寺院の中でエンディングを迎えるには、4枚のカードが必要だ。このカード、ゲームの途中で手に入るものもあるのだが、基本的にはゲームの終盤になるまでは持っている必要はない。荷物を増やさないため、それまでは拾わないという手もある。カードは、攻略チャートを見ればだいたい見つけれられるだろうけど、一応どこにあるのか下に記しておく。

カードをすべて揃えたら、寺院奥の壁にはめ込もう。これで通路が開いて、ついにタブーとされていたベルジュナの秘密とご対面だ。なお、最終的に持っているパワーストーンと、フラッシュストーンが点数として加算されるので、点にこだわっちゃう人は、これらを拾い集めてからラストを迎えるといいですぞ。

カードの場所

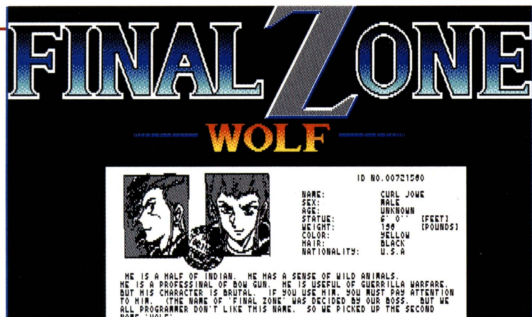
- ・1枚目は砂漠の廃墟の棺の間で手に入る
- ・2枚目は王宮の迷いの部屋で見える
- ・3枚目は砂漠の廃墟近くの洞窟内に落ちている
- ・4枚目は寺院でミリアーナとガルトンを倒すと現れる

王宮の迷いの部屋。そこは、同じような壁が延々と続く場所なのだ。何の策も取らずにうろついてしまうと、出口が分からなくなって、大変なことに。こうならないために使うのがスタンプだ。まず部屋に入ったら、まっすぐ壁まで進んでぶつかると、これで入口を忘れないためのスタンプが壁に貼り付く。そしたら、左方向にスタンプが現れるまで進む（通路の左右はつながっているわけだ）。現れたら、スタンプの真下あたりを歩き来してみよう。突然カードが現れて、無事2枚目のカードもゲットだ。



壁のパネルに1つずつ、集めたカードをはめ込め込んでいけば、少し手前の壁に通路ができ、そこに入るとついにエンディングなのだ。辛かったー！果たして「ベルジュナ」とは何なのか。メイの未来はどうなるのか。それは見てのお楽しみ！クリアした人、おめでとう！





1986年●日本テレネット

戦場が舞台の縦スクロールアクションゲーム!

ファイナルゾーン

ステージ間にストーリーシーンを導入した先駆けとなるゲームだ。弾幕を避けつつ手持ちの武器を駆使して敵陣営に切り込め!

隊員を選出して 戦場に躍り出る!

太平洋上に浮かぶマカオ島に、ファラオ軍の最終兵器「GN-16B」が配備された。この事態を憂慮した連邦軍首脳は、5人のスペシャリストを送り出す。プレイヤーはそのうちの1人、特殊行動隊のパワード・ボウイ大尉となって最終兵器の破壊を目指す、というのが

登場人物



パワード・ボウイ
「青き狼」と異名を取る特殊行動隊長。プレイヤーが直接操作する人物。



ランディ・ハンセン
PM戦線においてパワードスーツ相手にバズーカ1基で立ち向かった男。



カール・ジョウ
インディアン系の正統な血筋を引く男。鋭敏な感覚は野生動物にも匹敵。



ダコタ・ボンバー
貴族出身。あまりの残忍さゆえにマシンガンマダーと呼ばれる。



リン・モモコ
東洋系の美女。ナイフを使わせたら彼女の右に出る者はいない。

ざっくりとしたストーリーだ(詳しくはゲーム冒頭のプロローグを観よ)。

ゲームを起動して[Space]キーを押すと、隊員どうしの会話が始まる。これを終えると「Now, Select the Member s!!」と表示される。ここではパートナーにしたい隊員(ポイント・マン)を最大2人まで選択しよう。操作の基本は[4][6]キーで選択して[Enter]キーで決定だ。選ばれている隊員は白く光るようになっている。

ちなみに、カーソルはボウイ大尉にも移動するが、他の隊員の選択中は無視すること。なぜならばボウイ大尉で決定したときに、ゲームが先に進むようになっているからだ。逆に、パートナーを選択しないままボウイ大尉で決定すると、1人で戦地におもむくことになる。いずれにしても、これで画面下に「今回のポイント・マンは、…」と表示され、続けてアクションゲームがスタートとなるのだ。

腰が抜けるほどの すさまじい猛攻!

最初のステージは、湾岸道路まで続く砂浜だ。走破しにくく、障害物もたくさんある。ただ進

●画面の説明



●操作説明

状態	キー	意味
アクションゲーム	[2] [4] [6] [8] (テンキー)	主人公の移動
	[Space]	メイン武器の発射/メッセージの全表示
	[Z]	フォーメーションの変更
	[X]	手榴弾の使用
ビジュアルシーン	[4] [6] (テンキー)	隊員選択
	[Space]	メッセージの全表示/隊員選択
	[Enter]	次のメッセージの要求/決定

●起動時の操作

実行してしばらくしたら[Space]キーを押す。[Enter]キーを押していくとパートナー選択画面へと誘導される。

むだけでも困難なのに、なおかつ前から後ろから、わらわらと敵兵が現れ、猛攻をしかけてくるのだ。そんな戦地でプレイヤーは、ボウイ大尉一行を操作して、画面左に表示されたマップ上方を目指して進んでいく。

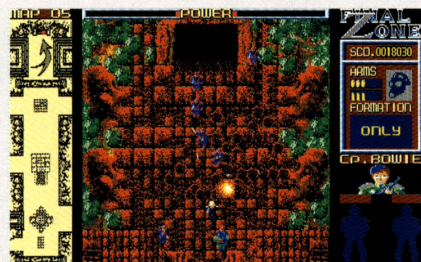
ステージでは[Space]キーで武器が発射されるし、[X]キーで手榴弾も投げられる。さらに、同行している隊員は自動的に追従しながら戦ってくれる頼もしい存在。[Z]キーを押

せば、隊列を組み変えることだってできちゃう。自分の体力ゲージがゼロになるとゲームオーバーなので、そこに注意しながら前進あるのみ。

ちなみに、武器弾薬は現地調達する。ステージのどこかを通過することにより、武器や弾薬が手に入るというしくみだ。ただし、画面上には「ここにアイテムがありますぜ」などという目印は一切ない。通過して初めてアイテムが隠されていたこと



さあ、ゲームスタートだ。パートナーにしてみたのは、ランディ・ハンセンと紅一点のリン・モモコ。海岸から突撃するぞーと思ったら、いきなりの敵のお出迎え。進めるのか？



かつての上官であり戦友のヴェルダー大佐が、今は敵となってボウイ大尉の前に立ちふさがる。特殊コマンドを率いる彼の真意とは一体？ 謎はストーリーシーンで明かされるのだ。



武器は現地調達。強力な武器を入手しなければ戦いに勝ち抜くことは難しい。なんとか入手したバズーカは、ゲーム内でも最高クラスの武器。さあっ、快進撃の始まりだ！



ついに最終兵器「GN-16B」を破壊し任務は達成された。マウカ島の夜空に激戦を戦い抜いた勇者達の姿が浮かぶ。まるで映画を思わせるエンディングに、感動もひとしおだ。

タイトル 林 浩樹

がわかるというシビアさ。したがって、ただまっすぐに進むだけでなく、くぼみんだ地形や障害物の裏側など、それらしい場所に足を踏み入れることも必要なのだ。

なお、ステージ5では最初のエリアに隠されているガスマスクを拾わないと、後半の毒ガ

ス地帯で体力を削られてしまいクリアが困難になる。教えちゃうけど、ガスマスクは画面を横切る柱、その2番目のブロックを目印に探してみしてほしい。

練られた設定と深いストーリー！

このゲームが印象深い理由は

「ストーリーシーン」の存在があるからだ。ステージとステージの幕間にキャラクター達が登場し、ヒューマンドラマを展開してくれる。主人公ボウイ大尉とランディ・ハンセンとの絆。男としての理想を戦場に求めるダコタ・ボンバー、リン・モモコの真の目的。そしてボウイ大尉の血塗られた過去…。

ステージが進むにつれ、キャラクター達の人と成りや、重い過去が明かされてゆく。そして最初はバラバラだったチームワークも、「最終兵器の破壊」という目的の前に1つになって

いく。こうした演出によって、ただのドットの塊に過ぎなかったゲームキャラクタが、人間味溢れるキャストに変貌していく。今日は、お気に入りのアイツとパートナーを組むかな、な～んていう気分にもなろうというものだ。

最後にオマケ情報だが、本作はBGMの出来にも定評がある。そこで隠しコマンドだが、タイトル画面で[F5]キーを押すと、「MUSIC LIBRARY」になる。ここでFM音源による軽快なBGMを堪能していただきたい。(相川雅之)

ぜんぜん進めないジャン！ って人へ

縦スクロールゲームといえば聞こえはいいけれど、それほどこのゲームは「やわ」じゃない。無尽蔵に敵は現れ、あれよあれよという間に敵弾の餌食。「もー」なんてキーボードを投げつけたくなる人のために、勝利への秘策を授けておこう。

1. 余計な戦いはしない

戦場シューティングということで、ついつい敵と正面から撃ち合ってしまうがちだが、実はこれがもっともやってはいけないこと。武器の弾数には限りがあるため、意味なく乱射するとステージ後半で息切れする。また、1か所に留まるのもだめ。敵がどんどん出てきて手に負えない。一番よいのはステージの上を目指して走り抜ける作戦。途中の敵は無視。フットボールが陸上ゲームの気持ちになって挑もう。

2. ポイントマンはオレー人

実は、仲間を連れて歩くのは完全に趣味の領域。自分に制限を課す「縛りプレイ」に近い行為だ。1人だけ選択する方法は本文を読んでね。なお、最終面は比較的障害物が少ないので、仲間を連れて有終の美を飾ってもいいかも。



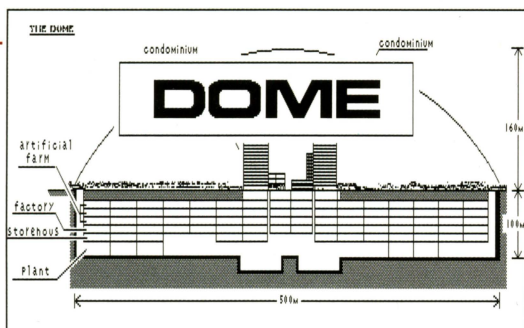
今回のポイントマンは、オレー人である。

このゲームが分かってくると毎回ポイントマンを1人でやることになる。プレイヤーが一皮むけて、はじめて分かる名台詞なのだ。

俺とファイナルゾーン

「アメリカントラック」「アルバトロス」といった作品で、音楽重視、ビジュアル重視の姿勢を見せた日本テレネットの作品。PC-8801SRでは珍しい、縦スクロールのアクションゲームとなっている。スプライトを持たないためアクションゲームが苦手であるとされたPC-8801SR。「ファイナルゾーン」では美しいカラー背景がスクロールするということで登場時のインパクトは大きかった。さらに画期的だったのはパートナーの存在。仲間の組み合わせによって使用できるフォーメーションが異なるなど、かなりのアイデア。現在コンシューマー機などで流行している共同ゲームの源流は、この「ファイナルゾーン」にあったといえるのかも…。

ただし、当時の技術力では仲間の制御が難しかったのか、障害物に引っかると部隊が先に進めないなど、行動の妨げとなるのはご愛嬌。連れていく人数が多ければ、普通は有利に思えるのだが…ね。



1988年●システムサコム

夏樹静子の小説が原作の本格派デジタルノベル！

ドーム ~THE DOME~

全面核戦争による人類滅亡の危機から逃れるために、巨大建造物「ザ・ドーム」の建築プロジェクト実現へと奔走したある広告マンの物語！

広告マンとして、プロジェクトを成功に導け

舞台は1984年の冬。翌年に開催されるつくば科学万博の準備のために、広告マンたちは多忙な日々を送っていた。そんな中、突如として持ち込まれた「ザ・ドーム」の建造プロジェクト。「ザ・ドーム」は全面核戦争による人類滅亡の危機に備え、地球の生態系を保存するために計画された「二十世紀の箱舟」とも呼べる施設で、直径500メートル・高さ160メートルという超巨大な建造物だ。

このゲームの主人公は大手広告代理店「広通」のPRマン・林。プレイヤーは彼に扮し、「ザ・ドーム」の建築計画を成功へと導くのが目的である。

広告代理店の仕事と聞けば、なんだか派手で楽しそうな仕事と思われるかもしれないが、なんと言っても苦労するのが建築費用の確保だ。建造物が巨大であれば、当然その費用も巨大。必要なカネはざっと見積もってウン千億円。当時はバブルだったとはいえ、費用の大半を寄付金で賄うというかなり無謀なプロジェクトだと言えよう。

プロジェクトを成功させるた

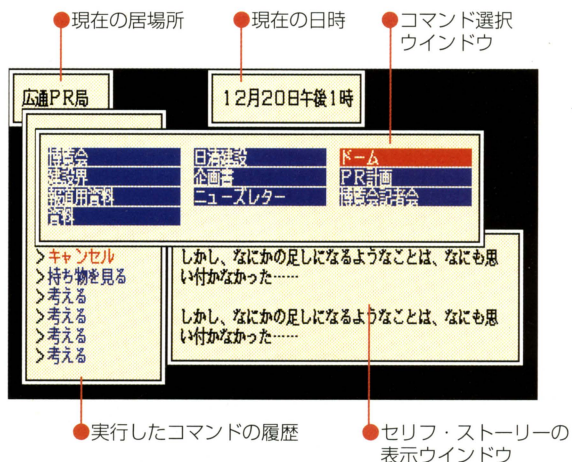
めには、世間を「ザ・ドーム」に注目させ、世論の支持を獲得することが絶対条件だ。テレビ・ラジオ・新聞・雑誌。広告代理店のパワーを活用して、あらゆる媒体にPRを試みるべし。また、著名人との人脈を活用することも大切だ。寄付金を募る以上、余分な予算を使うわけにはいかない。限られた予算で最大のPR効果を発揮するには…？林の手腕が問われる。

仕事ができるヤツとは何事もマメなのだ

いまでこそ、ゲームと小説を融合させたデジタルノベルは多くのタイトルが存在するが、システムサコムが手がけた「ノベルウェア」シリーズはその元祖だと言ってよいだろう。登場人物のセリフは画面にウインドウが開いて表示され、パソコンにおける後のスタンダードを提示しているかのようである。

ストーリーは12月20日の「朝一番」からスタートする。1日は、その他に「昼前」「午後1時」「午後3時」といったいくつかのターンで構成されており、コマンドを実行していくうちに時間が経過して次のターンへと進んでいく。または「終

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[↑] [↓] [←] [→] (または [8] [2] [4] [6])	コマンド選択
[Space]	決定。ゲーム中に表示される「キー1」に対応
[Enter]	キャンセル

※ ゲーム中に表示される「ディスクI~V」は、それぞれDISK A~Eに対応する。

●起動時の操作

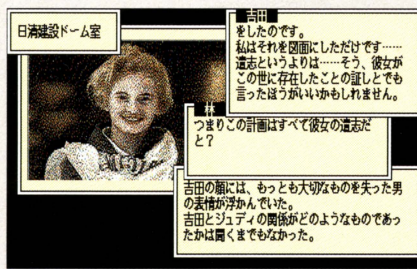
実行すると、自動的にゲームがスタートする。

了」コマンドを実行すれば強制的に次のターンに進む。

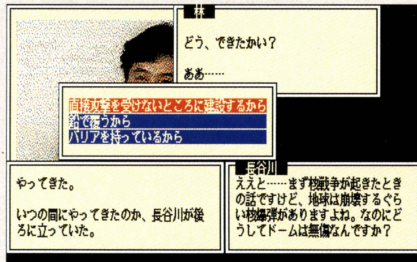
まず、最初の目標となるのは27日に開かれる企画会議だ。素晴らしい企画書を提出するべく準備を進めていこう。電話でアポイントを取る。資料を集める。関係者に話を聞く。外部の業者に仕事を依頼する。そして企画書を作る…ディレクターである林の仕事は、一見地味だが

重要なものばかり。限られた時間の中で、段取りよく仕事を進めてこそプロなのだ。

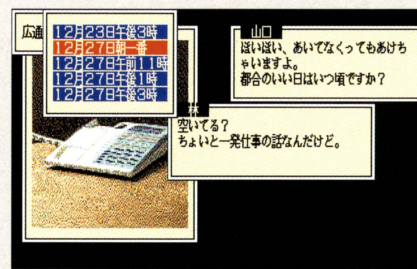
企画会議を経て、年が明けるといよいよPR作戦は本格化する。好意的な記事を書いてもらえるよう、マスコミ対策が重要な仕事となる。果たして林は「ザ・ドーム」計画を実現へと導けるだろうか？人類の未来のためにも、成功を祈る！



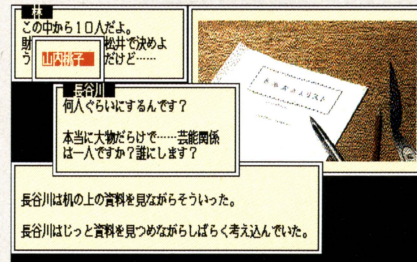
「ザ・ドーム」の構想は吉田司郎とジュディという男女によって練られたものだ。しかし、ジュディはもうこの世にいない。悲しい物語の結末は原作に譲るが、彼女の遺志を果たすためにも努力することだ。



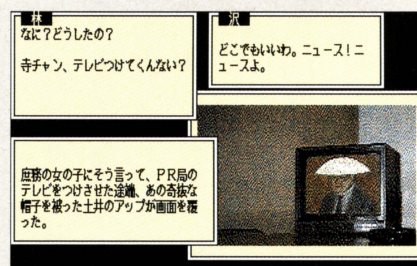
林の部下である長谷川は、片腕としてさまざまな仕事を引き受けてくれる頼もしいヤツだ。そんな長谷川からの質問には正確に答えてやろう。もし答えられなければ、これまでの情報収集に怠りがあったということだ。



どんな仕事でも電話は命綱。積極的にアポイントを取っていこう。時間と待ち合わせ場所を指定し、あとでその場所へ移動すれば話を聞くことができる。ケータイはまだないので、連絡が取れない人がいるのがちと残念。



広通の若手女性クリエイター・沢が発案した作戦は、ドーム型の帽子を著名人にかぶってもらおうというものだった。著名人リストの中から社会的な影響力を考慮に入れて、誰にアプローチするかを決定しよう。



いよいよPR作戦決行！行政改革で手腕を発揮した大物・土井が記者会見で突如帽子をかぶったのだ。しかし、マスコミにボロクソに書かれたら一巻の終わり。国民の関心を持続させるべく、本当の戦いが始まるのだ。

攻略のカギは、こまめに電話をかけ、こまめに人と話し、こまめにメモをとること。最初のうちはバッドエンドを迎えてしまかもしれないが、何度もプレイしていくうちに立てるべきフラグや必要なアイテムがきつと見えてくるはずだ。

核戦争の危機に瀕した時代感漂うシナリオ

このゲームの原作である『ドーム - 終末への序曲』は、1986年に刊行された夏樹静子氏の小説である。当時は東西冷戦が終結しておらず、全面核戦争への危機感が現実味を持って語られていた時期であった。

また、日本では初のドーム球場である東京ドームが建設中（完成は1988年）であったことも時代背景を知る材料として紹介しておきたい。なお、原作を加筆・修正した『ドーム-人類の箱舟』が2000年に角川文庫から刊行されており、現在でも入手することができる。

ゲームのシナリオを担当したのは作家でゲームデザイナーの多摩豊氏。TRPG雑誌『ウォーロック』の編集長からフリーへと転じ、ゲーム関連の著作において幅広く活躍したが、1997年に35歳の若さでこの世を去っている。当時人気を博した「ゲームブック」を知

ている人ならば、シナリオの構成がゲームブックと似ていることに気づくはずである。

原作ではドームの発案者である吉田司郎が計画実現に走り回ようすが描かれているが、ゲームでは裏方的な存在ともいえる林の活躍にスポットを当てている。そのため、原作をあわせて読むとストーリーの興行きが

さらに深まるし、またゲーム攻略のヒントを得ることもできるだろう。

ちなみに、1996年に続編小説『βの悲劇 - THE DOM E - ドーム』が発表されている。ドームが完成し、冷戦が終結した後の世界を描いたこの作品も角川文庫で入手可能だ。

(花岡)

俺とドーム

俺がまだ子供だった頃、NHK「核戦争後の地球」（1984年）を見て恐怖に震えたことを思い出す。「核の冬」が本当に来るものだと思っていたもんな。いまは冷戦こそ終わったものの、核戦争の危機ははたして遠のいたのだろうか。よく分からん。

あと、ドームと言えばやっぱり東京ドーム。当時は雨でも試合ができる「夢の球場」だなんてもてはやしてたっけ。それがいまとなっては「野球はお天道様の下でやるのが一番」などとしたり顔で言ってるんだから、俺もすっかりオヤジになったものだ。



1986年●ビー・ピー・エス

光と闇の戦いは思考力と反射神経を刺激する！

アーコン

チェスをモチーフとしたステラジーシュミレーションゲーム。1対1のバトルアクションに指先も大興奮！ コマの特徴を活かして戦え！

チェス盤上で始まるバトルアクション

チェスを思わせる盤面上（ストラテジーステージ）で、ライトサイド（光の軍勢）とダークサイド（闇の軍勢）が、力と戦術を駆使して戦うゲームだ。目的も将棋やチェスのように大将を倒すというものではなく、盤面上で明滅する5か所のパワーポイントというマスすべてを占領するか、もしくは相手勢力を撃滅すれば勝利。

本作では、操作するキャラクター（コマ）のことを「アイコン」と呼ぶ。たとえば、ナイト（騎士）、ゴブリン（西洋鬼）、マンティコア（人間とライオンとサソリの混合怪物）などなど。アイコンは各サイドに8種類あり（基本的に双方で対になる性能のものが揃っている）、全部で片側に18配置される。これらを率いて戦闘開始。

ストラテジーステージの盤面のマスは、それ自体に効果がある。具体的には、ライトサイドのアイコンは白マスに、ダークサイドのアイコンは黒マスに、それぞれ配置される。これは、当然、逆になれば不利！。マスによっては、時間経過とともに

に黒⇄白へと変化する。その他、パワーポイントのマスは、占領する場所というだけでなく、ここにいればより早くダメージ回復するし、魔法の標的にもならないスーパーフィールドだ。

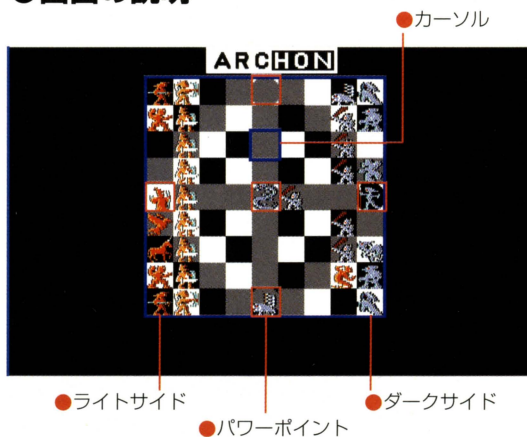
ストラテジーからアクションへ

起動時には初期メニューで、各サイドをCPUと人間のどちらが担当するか指示できる。また、先攻／後攻の選択なども可能だ。CPU vs CPUも可能なので、これを選択して戦いづりを眺めていれば、およその流れも理解できる。

ゲームを開始してプレイヤーの順番になったら、動かしたいアイコンを選択する。[Space] キーを押すと、画面下に「FL Y 04」などと表示される。数字は移動範囲を意味するのだが、地上タイプ（GROUND）は占領されているマスの通り抜けが不可、飛行タイプ（FLY）と瞬間移動タイプ（TELEPORT）は斜め移動可といった特徴があるため、それを計算した上で移動限界が決まってくる。

移動先を敵アイコンのいるマスに合わせて [Space] キーを押すと、画面がコンバットア

●画面の説明



●操作説明

キー	意味
[2] [4] [6] [8] (テンキー)	カーソルやアイコンの移動
[Home]	決定（キャンセル）／攻撃
[Space]	対CPU戦ではこちらも使用可
[X] [A] [D] [W] (テンキー)	2P側のカーソルやアイコンの移動
[1] (フルキー)	2P側の決定（キャンセル）／攻撃

●起動時の操作

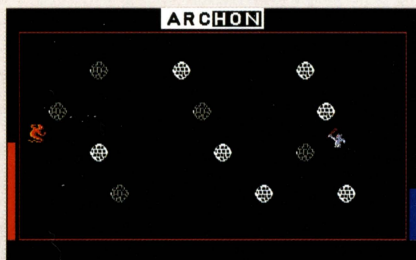
実行してしばらくすると正式タイトルが表示される。ここで [Space] キーを押すと初期メニューが表示される。最初はライトサイドがCPU（先攻）、ダークサイドが人間（後攻）になっている。よければ「START GAME」を選択して [Space] キーを押す。これでゲーム開始となる。

リーナ（戦闘場）に切り替わり、アクションゲームがスタート。ここでは「方向キーを入れながら [Space] キーを押して攻撃」しよう。なお、一度攻撃すると、しばらく再攻撃できないので注意（コッという低い音はダークサイドの、カッという高

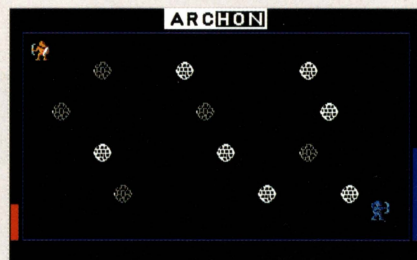
い音はライトサイドの攻撃準備完了の合図だ）。攻撃が敵に当たれば画面左右の生命力が減っていく。やがて生命力がゼロになれば終了だ。ちなみに、受けたダメージはストラテジーステージで少しずつ回復していくので、ちゃんと休息させましょう。

俺とアーコン

アクションと戦略の融合はコンピューターゲームならではだろう。洗練されたルールは、プリミティブなおもしろさに満ちている。もとは海外パソコンで発売されたタイトルだが、日本向けに移植をしたBPSの眼力も素晴らしい。「アーコン」といい「ミュール」といい、BPSは本当に見る目があるなあ。「本場」からやってきたライセンスなゲームを是非もう一度プレイしてみたい。



ライトサイド最強クラスのパンシーに、将棋で言えば「歩」であるゴブリンが挑む。勝てば大金星。相手の戦力を大幅にダウン。果たしてテクニックはユニットスペックを埋められるのか？



青色アーチャー？ 実はこれ、ダークサイドのドッペルゲンガーが変身した姿。相手と同じ能力になるドッペルゲンガーの戦いは正にテクニカル。だけど、弱いユニットをぶつければ攻略は容易だったりする。



魔法「リバイブ」で倒された仲間を復活。魔法はいずれも1試合1回のみ。どの仲間をいつ復活させるか、今後の戦局に響く大事な選択。間違えないようにしなくちゃ。



かなりの兵を失ったあげく、ついに5か所すべてのパワーポイントが、ライトサイド陣営によって制圧されてしまった。残念ながら、これにてゲーム終了。くやしっ！

魔法を唱えれば 形成逆転のチャンス！

左右中央奥にいるウィザード（光）とソーサラー（闇）は魔法を唱えることができる。そのためにはアイコンにカーソルを合わせてから、もう一度[Home] キーなどを押して決定する。すると、盤面の下に「SPELL:HEAL」などと表示

される。上下移動用のキーで魔法を選択しよう。なお、各魔法の効果や操作については魔法一覧をご覧ください。

残念ながら使える魔法の回数は1種類につき1回限りなのだが、狙い澄まして放たれた魔法は戦局を大きく変化させることになるだろう。

戦いをうまく運ぶコツは、各アイコンの特性を考えること。

魔法一覧

TELEPORT (瞬間移動)
味方アイコンを別のマスへ瞬間移動させる。動きの遅いアイコンを送り込むに役立つ。すでにアイコンのある箇所への移動は不可。パワーポイントからの移動、パワーポイントへの移動も不可。監禁中アイコンの移動も不可。操作：アイコンを選択して決定し、移動して決定する。

HEAL (治療)
コンパクトアリーナで受けたダメージを回復する。パワーポイントにいるアイコンの回復は不可。ダークサイドのアイコン「シェイプシフター」は自己回復するので、この呪文をかけても無駄。操作：対象としたアイコンを選択して決定する。

SHIFT TIME (時間逆転)
時間の流れが逆になり、普通はマスの照度サイクルが逆になる（ただし、照度がピークの場合には、黒⇄白反転する）。照度サイクルを操作して味方を有利に導くに役立つ。監禁時間を長くしたり短くするにも使える。操作：特になし。

EXCHANGE (交換)
2つのアイコンの位置を入れ替える。侵略してきたアイコンと、敵に侵入しているアイコンを入れ替えてピンチを回避することもできる。監禁されているアイコンやパワーポイントのアイコンへは不可。操作：ア

アイコンを選択して決定し、交換したいアイコンを選択して決定する。

SUMMON ELEMENTAL (エレメンタル召集)
古代4大元素のエレメンタルで戦う。勝敗に関わらず戦闘後は消滅。エレメンタルは中立で照度の影響は受けない。攻撃は、敵アイコンへのみ可能。ただしパワーポイントのアイコンへは攻撃不可。操作：地、空気、火、水のうちのいずれかのエレメンタルが現れるので、攻撃対象とする敵まで移動して決定する。

REVIVE (復活)
ゲームで死んだアイコンを復活する。復活するのは強いアイコンがお勧め。また不利なマスに復活しないほうがよい。操作：画面の横に死んだアイコンが表示されるので、選択決定して盤に移動する。ただし戻せる場所は魔法を唱えたアイコンの隣接マスのみ。

INPRISON (監禁)
アイコンを現在のマスから離れられなくする。ただし、パワーポイントのアイコンへは不可。その効果は、ダークサイドは暗くなるまで、ライトサイドは明るくなるまで続く。魔術師が受ける魔法が使えなくなるので注意。操作：敵のアイコンを選択して決定する。

行き当たりばったりでコンパクトアリーナに突入すると、あっさり返り討ちだ。たとえば、両軍の要となるのが「ユニコーン」と「バジリスク」。万能型でどんな戦いもソツなくこなしてく

れる存在なのだが、これがスタート時には「ユニコーン」が黒のマス、「バジリスク」が白のマスにいる。これを逃す手はない。魔法の「テレポート」を使って強襲だ！（相川雅之）

ライトサイドのアイコン一覧

- WIZARD (ウィザード)**
T3 射撃 魔法使用可。戦いではファイアーボールを発射する
- UNICORN (ユニコーン)**
G4 射撃 エネルギーボールを発射する。スピードが命なので接近戦には不向き
- ARCHERS (アーチャー)**
G3 射撃 アマゾンの戦士で白い木製の弓の使い手。矢の速度は速くない
- GOLEM (ゴーレム)**
G3 打撃 生命力が多く攻撃力も大きいのだが動きは遅い

- VALKYRIES (バルキューリー)**
F3 射撃 魔法の槍を投げる。攻撃速度は遅いが当たればダメージが大きい
- DJINNI (ジニー)**
F4 打撃 体当たり攻撃が当たればダメージは大きい
- PHOENIX (フェニックス)**
F5 範囲 炎に変身し焼きつく。変身中はダメージを受けない
- KNIGHTS (ナイト)**
G3 打撃 一撃には弱いが速攻による攻撃が得意

ダークサイドのアイコン一覧

- SORCERESS (ソーサレス)**
T3 射撃 魔法使用可。戦いではライトニングボールを発射する
- BASILISK (バジリスク)**
G3 射撃 眼が武器となっている。スピードが命なので接近戦には不向き
- MANTICORE (マンティコラ)**
G3 射撃 尾のトゲを相手を突き刺す。攻撃の幅が広く、斜め撃ちに有利
- TROLL (トロール)**
G3 打撃 生命力が多く攻撃力も大きいのだが動きは遅い

- SHAPESHIFTER (シェイプシフター)**
F5 特殊 敵の姿に変身する。変身の度にダメージ回復する。ナイトが苦手
- DRAGON (ドラゴン)**
F4 射撃 吐き出す炎で焼きつく。炎に包まれている間はダメージを受けない
- BANSHEE (バンシー)**
F3 範囲 悲鳴が武器。側面から襲撃しキーを離して相手を追いかけけるのが基本
- GOBLINS (ゴブリン)**
G3 打撃 動きが素早く暗いマスではナイトの剣よりも強力

エレメンタル一覧

- EARTH (地)**
射撃 ゴーレムやトロールに近い性格
- AIR (空気)**
射撃 アーチャーに近い性格

- FIRE (火)**
射撃 ウィザードに近い性格
- WATER (水)**
射撃 マンティコラに近い性格

注：T=TELEPORT、G=GROUND、F=FLYを意味する。数字は1回の行動範囲。

special interview

森田 和郎

Kazuro Morita

伝説の森田将棋
その強さの秘密とは



森田和郎 (もりた かずろう)

『森田将棋』の生みの親で、コンピュータ将棋界の第一人者。将棋のほかにも『アルフォス』や『リグラス』などを手がけ、50歳となる今もバリバリの現役プログラマー。自らが設立した(株)ランダムハウスを経て、現在は(株)悠紀エンタープライズに所属。

インタビュー ● 多根清史、森瀬線
文 ● 多根清史
撮影 ● 小林 伸
協力 ● (株) 悠紀エンタープライズ

強さと遊びやすさを兼ねそなえた国民的スタンダード・ナンバーといえる『森田将棋』。その作者にして「天才オモリタン」こと森田和郎氏は、今でも現役プログラマーだった！ TK-80からPC-8801、そしてプレイステーション2までのハード遍歴を、「あこがれのゲームクリエイター」筆頭にランクする巨匠自らが語る。

マイコンとの出会い

「僕は高校のころ理数科だったのですが、なぜか教材としてプログラム電卓がありまして。当時の価格で100万円近くしたのかな。メモリーが256バイトで、レジスタが3つしかないけど、逆ポーランド記法が使えるマシン。それが面白いと思ったのが、コンピュータとの出会いでした」

森田氏が高校生だった1972年当時は、「マイコン夜明け前」のこと。PC-8801の全盛期にスターへの階段を駆け上ったプログラマーの多くが、この時期にプログラム電卓とめぐり合っている。その意味で森田氏のきっかけは「平凡」だ。しかし森田作品に一貫する「アルゴリズムへのこだわり」は、すでに「非凡」の片りんが現れていた。

「その後国立大学に進学して、学費が少なかった代わりに、親が52万円もす

るプログラム電卓を買ってくれてましてね。それでいろいろゲームを自作したり。たとえば、3山くずしのアルゴリズムはすぐ作れたのですよ。でもメモリーが少なく、できることが限られていたのです」

本格的にのめり込んだのは、TK80を買ってからだと森田氏はいう。

「でも僕はベーシックはやりませんでしたね。キットが高かったし、スピードも遅かった。それで自分でEPROMやRAMを増設したりして、拡張したのです。1KBのROMに入る、オセロのプログラムも作ってね。キーボードのスクリーンからテレビの表示まで、1KBで全部やるんですよ。電源オンで、すぐに動くシステムを作って遊んでました」

森田氏の腕前を古くから知る人ならば、その代表作として『森田オセロ』（または『モリタンのオセロゲーム』）を挙げるだろう。その原型は早くもワンボードマイコンの時代に完成していたのだ。「その次に、PC-8001を買ったのです。

で、いろんなことができるようになった。またオセロを作って、今度はアスキーからテープ版が発売されましたね」

PC-8801の前機種にあたるPC-8001は、CPU基板とキーボード、そしてBASICのROMをセットにすることで、マイコンの敷居を一気に低くした。それは同時に、森田氏の作るプログラムを、より多くのユーザーが楽しめる「マイコンゲーム時代」の幕開けでもあったのだ。

エニックスからのスカウト

当時、『森田オセロ』はアスキーが主催したコンピュータオセロのトーナメントでも優勝を果たし、「Z80で最強のオセロ」と名高かった。

そうした評判が、エニックスからの“スカウト”を招くことになる。同社が主催した「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」の最優秀プログラム賞

1KBに全部入るオセロのプログラムを作ったのです

『森田のバトルフィールド』

1982年にエニックスが主催した第1回ホビープログラムコンテストで、栄えある最優秀プログラム賞に輝いた戦略シミュレーションゲーム。23年目にして「実はエニックスからスカウトに来た」という舞台裏が明かされたわけだが、先進性の輝きはなお失われない。



を勝ち得た『森田のバトルフィールド』に対して、森田氏は心残りをもらす。

「あれは時間がなくてね、実は僕としては不本意な作品なのです。コンテストの1カ月ぐらい前に、エニックスの人たちが来て、作ってくれと言われて。食事もおごられてしまった（笑）。見た目は普通だけど、思考がちょっとお粗末だったなあ」と

しかし同作は歩兵や戦車、戦闘機などのユニット、それに「占領」や「生産」といったウォーゲームの基本をもれなく押さえており、いわゆる『大戦略』タイプの先がけとなった作品だ。マップが1面しかなく、簡単に勝てる抜け穴が残されていたとはいえ、1カ月で完成させた力量はけた外れには違いない。

こうして思考型ゲームが2作続いたあと、森田氏は意外なジャンルを開拓した。『ゼビウス』を彷彿とさせるシューティングゲーム『アルフォス』を作ったのだ。「あれは、当時僕が『ゼビウス』が好

きで遊んでたから。それに、88ではスクロールゲームが不可能だって定説があったけど、僕はできるんじゃないかって思ったの。それを証明するために作った。もともとは作品として、というよりも、実験なのです」

PC-8801はゲーム専用機のように、ハードウェア的にスクロールする機能（画面を上下左右に移動させること）を持っていない。そこで『アルフォス』では、ふたつのアイデアを採用することにした。

ひとつは【RGBプレーンの使い分け】。PC-8801の画面はRGB（赤、緑、青）、3枚のプレーンを重ねることで表現されているが、このうち2枚を空中のオブジェクトに、1枚を背景（地上）に割り当てている。つまり、実際にスクロールする背景を1プレーン分に絞って、処理の負担を減らしているのだ。PC-8801mk II SR以降に実装されたALU（グラフィック描画の論理演算をするユニット）を持たない無印88では、非常に重要なテク

ニックだ（p.89コラム参照）。

もうひとつのアイデアは【仮想VRAM】。VRAMとは、そこにデータを書き込むと画面に表示されるメモリを指すが、これとは別に、直接表示しない「裏のVRAM」を用意するのだ。

「PC-8801というマシンの特徴はね、VRAMを表に出すと遅くなる。速いモードもあるけど、今度は画面がちらつくんですね。ですから非表示の期間に、次のフレームのデータをあらかじめ作っておいて、VSYNC（画面出力のタイミング）に同期して、一気に送り出す。それが一番速いという結論を僕は出したのです。プレステ2以降のゲーム機は、全部そういう作りになってますよね。だから、すごく時代の先をいってたんだなと」

しかし、それだけでは“正解”の半分にすぎない。少なくとも初代PC-8801は決して速いマシンではなかったし、仮想VRAMのすべてを書き換えるのは現実的ではなかったからだ。

『アルフォス』は実験なのです



『アルフォス』

非力なPC-8801上で、高速の“森田スクロール”を実現した驚異のシューティングゲーム。当時は『ゼビウス』に匹敵するソフトが家で遊べる！」「でも、なぜ別物なのに◎ナムコ!?」と話題を呼んだ。この作品と出会い、アルゴリズムの奥深さに開眼した人も多い。



『アゲイン』

ご本人が直接プログラムを組んだ作品ではないが、森田氏の会社であるランダムハウスが開発した記憶に残るアドベンチャーゲーム。天下の一般市民であるプレイヤーが、魂を昇格させるため、7つの人生を成功させないといけない。ストーリーがかなりブツ飛んでいる。

すごく時代の先をいったんだな

「そこで僕は、スクロールするとき、変化した差分だけを書き換えすることにした。このアルゴリズムはその後しばらく、PC-8801のシューティングやアクションゲームの基本になりましたね」

実は『アルフォス』には、永年の疑問が残っている。それはなぜ『ゼビウス』シリーズではないのに、「©ナムコ」のクレジットが入っているのかという問題だ。

「あれは分かんない。エニックスが気を遣ったんじゃないかな。僕はあんまり関知してない。別に必要ないと思ったけどね。でも似てるゲームに訴えられたのでは話になりませんね」

『森田将棋』の誕生

エニックスから依頼が来るほど有名になっていた森田氏だが、全国の“おじさん”たちに知れ渡ったのは、やはり『森

田将棋』が大ヒットした以降のこと。しかし、最初に開発されたのは普及していたPC-8801用ではなく、まだホビークラス方面に本格的に進出する前のPC-9801用だったという。

「16bitでやらないと、将棋は非常に難しい。PC-8801版というのはなかなか、考えにくかったんですよ。データもたくさん要るし、普通に考えると64KBだと、とても入らない。初代の『森田将棋』は、256KBを前提としていましたから。けど88版を作る前にファミコン版を作ったんですよ。これができるのだったら、88もいけるんじゃないかと」

一般に思考型ゲームにおけるコンピュータの強さは、その題材となるテーブルゲームの複雑さに反比例する。たとえばオセロだと、最近のコンピュータなら終盤の20手以上を完全に読み切ってしまうといわれている。しかし将棋は計算能力を超えた、天文学的な差し手の可能性が広がる。つまり開発者が持つ将棋の

“秘伝”がものをいってくる。『森田将棋』が強いのは「生みの親の森田氏本人が将棋が強い」ということでもあるのだ。

「僕は県代表にもなりましたし、富山県内のタイトルも1個持っていたのです。全国大会でもベスト4まで進んで、東日本大会では5位になって、確か谷川浩司さんの兄（俊昭氏）とか、有名な人たちとも対局したりして」

そんな森田氏も、将棋が強くなるまでにはかなりの苦労があったという。

「僕は将棋始めたのは遅くて、高校に入ってからなのです。それまでは完全にパズル少年というか。中学校の頃は、思考テストで満点をとったりしていました。基本的にロジックが好きなのですね。でも将棋はね、ロジックだけだとなかなか勝てなくて、なんで負けるんだと頑張った（笑）。そんな中で、将棋は経験がけっこう重要なゲームだと分かってきて、熱中し始めたのです」

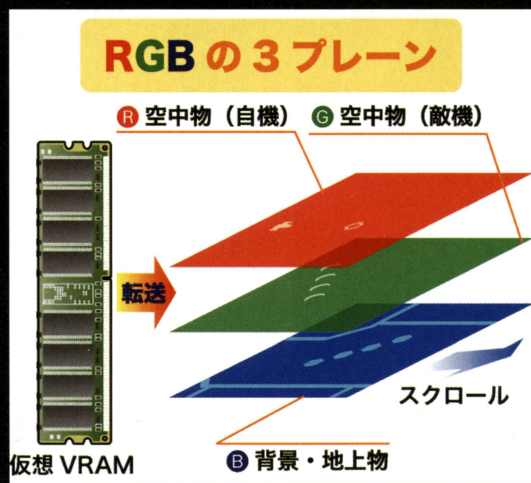
『森田将棋』には、将棋のコマを並べ

c o l u m n

アルフォスの原理

『アルフォス』が【RGB プレーンの使い分け】と【仮想 VRAM】により驚異の高速スクロールを実現したことは本文中でも述べたが、うち前者のアルゴリズムにつき、説明を補足しておく。PC-8801には、ハード的にキャラクターや背景を「重ね合わせ」する機能がない。『アルフォス』以前のゲームでは、まずキャラを反転させた「マスクパターン」を作り、これと背景とのAND（論理積＝ドットが重なる部分のみ残る）を取る。すると、「キャラの形に穴が開いた

背景」のパターンが生成される。次に、これと元のキャラのOR（論理和）を取れば「キャラと背景の重ね合わせ」が表現されるわけだ。しかし、2回もの論理演算は、初代88の非力なCPUには重い足かせとなる。【RGB プレーンの使い分け】は、この重ね合わせ処理を省略することで、スピードアップを達成したのである。以上、こうした技術が「しなくていい苦労」になった今では、当時のマイコン少年の感激は伝えにくい。



ると自動的に棋譜を登録し、図面を印刷する機能まである。こうした至れり尽くせりの配慮は、アマ強豪ならではのだろう。

「将棋って混沌とした部分があるんですよ。自分が強くないと、コンピュータが強くなったかどうか判断さえできない。チェスと将棋の最大の違いは、取ったコマが使えるかどうかということと、盤の大きさとコマの性能ですね。チェスはコマの損得という結果で、評価が回収しやすい。でも将棋は何十手も形に表れないものが続く、その状態で“形勢”を判断する必要がある。形勢判断は、やはり人間のほうが優れてると思うのです」

そう語る森田氏だが、ここ最近の『森田将棋』新作には関わっていないという。

「企業でやるとなると、大学や大学院との競争に絶対勝てないのですね。彼らはお金のことはあまり心配なくて、どんな時間をかけて作ってくる。ですから、今は身を引いてるのだけど……やりたいことはやりたいんですよ（笑）」

ランダムハウスとRPG

『森田将棋』を作るため、森田氏は開発会社「ランダムハウス」を設立した。このランダムハウスは、後にRPGを中心に制作していくことになる。

「僕はね、RPGはそんなに好きじゃなかった。海外ゲームの『ウルティマ』もやってたけど、あんまりね。だからドラクエからですよ、楽しくなってきたのは」

意外なことに、森田氏のRPGに対する“目覚め”は遅かった。ランダムハウスが制作したRPGの1作目に当たる『リグラス』の発売は1985年のことである。

「『アルフォス』ではスクロール方式をいったん確立したのですが、(RGBの)3bitを全部使って、どこまでできるかに挑戦したのが『リグラス』なのです。僕のパログラムは、ストーリーやシナリオの方面じゃなくて、“ある課題を実現するにはどうしたらいいか”というところ

から入るんです」

いかにも森田氏らしい考え方だ。

「ただ『アルフォス』のスクロールは2ドット単位だったけど、こっちは少し悪くなって、8ドット単位なのですよ。8×8単位のキャラクターを作って、その単位で見て、同じパターンだったら書き換えをしない。VSYNC割り込み（画面を表示する処理を優先し、CPUの処理を一時中断すること）後も、飛び先が描画のデータじゃなくて、新たにプログラムを生成する、という仕掛けを作ったのです。その後、88自体が速くなったので、必要なくなったのですけどね」

この頃になると、ゲームの規模も大きくなり、複数のプログラマーやシナリオライターらが協力する「分業制」へと移行していったという。

「プログラマーは3人で、シナリオがひとり。僕は描画回りの高速化をして、キースキャンは別の人が担当して、シナリオは山口祐平君（現在は小説家「羅門



将棋の形勢判断は やはり人間のほうが優れている

思考や通信のアルゴリズムを紙に書いて解説されている森田氏。「スクロールの神様」直々にレクチャーして頂けるなんて、感激です！ さえ渡る頭脳のキレは、PS3を目前にひかえた今も健在だ。

祐人」として活躍中)。僕はスピード狂だったから(笑)。速くするためのアルゴリズムを考えるのが楽しかった」

その後、ファミコン用RPG『ミネルバトンサーガ』(タイトー/1987)でも、森田氏がかなりの部分のプログラムを組んだという。敵が出現せず、猛スピードで壁も通り抜けて移動できる「高速スクロール」の裏技が隠されていたのは、いかにも森田作品らしい豪快さだ。

「あれは僕が本格的に手がけた最初のPRGですね。高速モードはデバッグ用に入れておいたのです。お金や経験値を稼げる場所も決まっていたし。ファミコンでは、ほかに『ジャストブリード』(エニックス/1992)も作った。ただ口を出す人がたくさんいて、僕の計画したものと全然違うものができちゃって、ちょっと不本意なゲームなんです。元々はRPGじゃなくて、ウォーシミュレーションを作ろうと思っていたのですよ。RPGはRPGだけでやったほうが面白いん

じゃないかと。まあ、その後の(RPG+シミュレーションの)『ファイアーエムブレム』(任天堂/1990)は割と成功してましたけどね」

生涯現役プログラマー宣言

ネットの掲示板の中には、パソコンゲーマーの“同窓会”となっているところもある。そこでは定期的に「森田さんは今どうしているか?」という話題が持ち上がっていた。失礼ながら年齢をお聞きすると、今年で50歳だという。

「うん、まったく現役のプログラマーです(笑)。ネオジオ用の某対戦格闘ゲームの開発とPS2への移植も、プログラムをメインで作ってるのは僕だから。僕は格闘ゲームそのものは全然分からないから、描画まわりを専門でやってます。どう速くするか、ということですね」

『アルフォス』以来の、描画ルーチン

を追求する旅は、21世紀になった今もなお続いていたのだ。

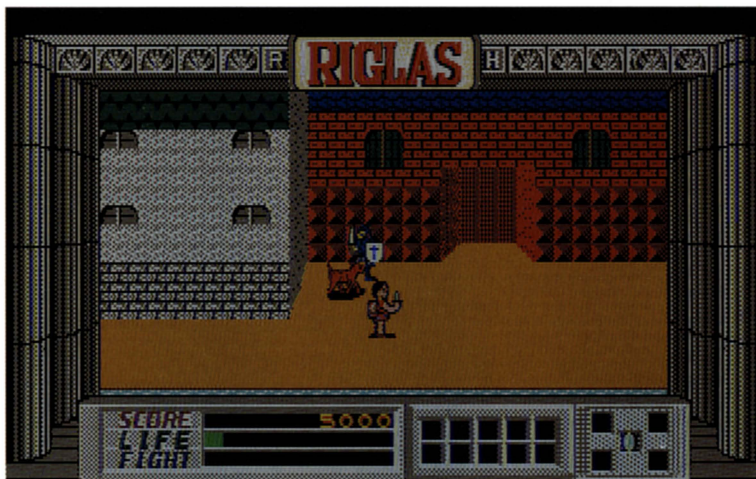
「PS2版は、ネオジオ版から移植する時間が全然なくて、(PS2用のネオジオ)エミュレータ方式で作ってます。その前にセガから頼まれて、ドリームキャスト用のメガドライブエミュレータ(ゲームをダウンロードして遊べる『ドリームライブラリ』というサービス用)も僕が作った。C(言語)で作ったらスピードが間に合わなくて、全部アセンブラで書いたんですよ。でもどうしてもFM音源だけが再現できなくて。データシートも全然公開されなくて、諦めたのですけどね」

ファミコンにPC-8801、PC-9801、そしてドリームキャスト。森田氏は、セガサターンを除き、歴代のハードのほとんどを総なめしてこられたようだ。

「任天堂(のハード)はだいたいやったかな。64DDという幻のマシンでも『大戦略64』を作っていましたから。途中で作ったけど、発売中止になった。

『リグラス』

8色をフルに使ったグラフィックが左右に高速スクロールする『アルフォス』(2色しか使用せず)の発展形といえるアクションRPG。セリフを吹き出しの中に表示したり、画面に奥行きがあるなど斬新な点も多いが、「犬を殺してレベルアップ!」が際立っている。



3Dマップで、地形をぐるぐる回せて、マス目もアナログっぽくしたんです。実際には、すごく細かい格子で作られてるんですけど。戦車もキャタピラまで動いていたのだけど、日の目を見なかった」

64DDとは、Nintendo64用の周辺機器で、磁気ディスクドライブとモデムがセットになったものだ。N64も「プログラミングが難解」といわれたが、64DDを追加したときの複雑さといったら、想像を絶していたと聞く。

「64DDはね、昔のプログラマーはついていけなかったかもしれない。難しいというか、入りにくいマシン。そもそもね、昔のプログラマーは3Dなんて知らない。3Dの中では、ドリームキャストが一番よくできてたんですよ。PS2になんで負けたのか全然分かんない」

そんな森田氏にとって最新の“戦場”は、通信やネットワーク系だ。

「毎日コミュニケーションズの『TAISEN』シリーズもやりましたよ。通信関係

はね、データベース用サーバとのやり取りですね。実は僕、大失敗した例がひとつあって。某オンラインテーブルゲームを手がけたのですが、これがですね、データベースに機能を追加すると、どんどんサーバが重くなっちゃった」

そんな失敗を踏まえて作ったのが、『通信対戦麻雀 闘龍門』だという。

「データベースを使わず、(本体内の)オンメモリで全部やってしまおうと。更新されたデータだけを共有メモリに書き出して、せっせとデータベースに送る。これが結果的に大成功でした。プログラムは単体で(サーバなしに)動くし、デバッグも簡単。ここ数年間で、最大のホームランかなと思ってるぐらい」

こうした通信ゲームの最先端のひとつは、飛躍的にパワーアップした携帯電話用のコンテンツである。実は、森田氏自身の手による『森田将棋』がすでに携帯電話上で復活しているという。

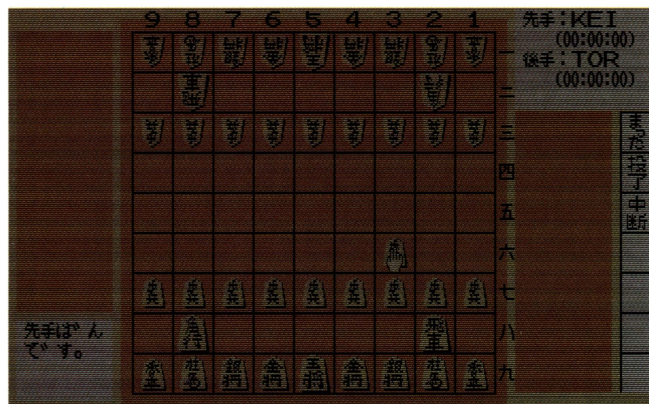
「実はもう、FOMA90xiシリーズで

『森田将棋』(タイトー)が遊べるのですよ。ほかにもFOMA901用のJavaでリバーシを作ってみたらけっこう速くて。昔の『森田オセロ』よりも速いかもしれませんね」

ご存知のとおり、携帯電話の進化は凄まじい。思考ゲームのひとつ、麻雀にも変化があると森田氏は考える。

「今までの(携帯電話用)麻雀は、2パターンだけだった。ちゃんと思える通信麻雀(サーバに思考を丸投げする)と、もうひとつはツモ切り(ツモってきた牌をそのまま場に捨てる)・積み込み(最初から「役」を作っておくイカサマ)麻雀。503iや504iだとメモリが10KBしかないから、思考もできないし、スピードも遅い。ところが、FOMAのスペックだったら、端末だけで思考できるからね」

プログラムへの意欲は衰えを知らない森田氏だが、そのキャリアの長さは「前人未到」の域に近づきつつある。森田ファンにとっては、いつまで「現役」を続け



『森田将棋』

1985年に発売されて以来、PC-9801/8801に始まってファミコンやPDA、最近はケータイ用コンテンツまで、ほぼすべてのハードを総なめにした将棋ゲームの名作。その思考プログラムの安定した強さというまでもないが、棋譜の再現機能など、実用性の高さも見逃せない。



『森田和郎の将棋』

これぞ初代『森田和郎の将棋』(まだ『森田将棋』ではなかった)のタイトル画面、若かりし頃の「天才」の写真付き! 「天才は歳月を超越する」「その風格は当時から」そんな思いが頭をよぎる。

今できる森田ゲーム

られるか、かたずをのんで見守る思いだ。

「うーん、プログラム以外のことはできないからなあ。僕の知ってる東京電通大の野下浩平教授（コンピュータ将棋協会所属）といったらもう70歳近いんだけど、まだ詰め将棋関係のプログラム、やっておられるし。若いとき基本的な勉強をしてるかどうかだと思うんです。僕は数学もパズルも好きだった。そういうことが今、生きてるのだと思いますね」

「生涯現役プログラマー」が続々と送り出す新作を、当分の間楽しめそうだ。



『サムライスピリッツ零』

SNKプレイモア

アーケード版/プレイステーション版

火花を散らす剣豪たちを動かすプログラムが、実は森田氏が開発されたという衝撃の事実！7年ぶりの『侍魂』シリーズ最新作として、「一撃必殺」の快感がゲームセンターでも大好評。プレイステーション2版は使用可能キャラが増え、新システムも追加された。

©SNK PLAYMORE 2003 ©2003 Yuki Enterprise, Inc.

※『サムライスピリッツ』は株式会社SNK プレイモアの登録商標です。



黒番です

『森田リバーシ』ハドソン

携帯電話用コンテンツ (iアプリ)

森田氏がプログラムをはじめた原点であるリバーシ、その最強思考がケータイの上でも遺憾なく発揮される。「森田ゲーム入門」の1本目としてはベストチョイスかも。

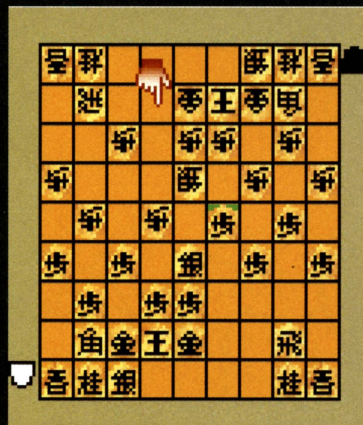
©HUDSON SOFT ©Yuki Enterprise, Inc. ©森田和郎

『TAISEN』

毎日コミュニケーションズ

Webコンテンツ

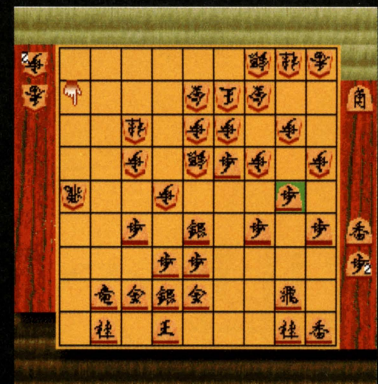
将棋や囲碁、麻雀といった代表的なテーブルゲームを遊べる対局サイト。1人プレイ時には「森田思考」を搭載したコンピュータと対戦でき、インターネットに接続すると人間相手の対局を楽しめる。



『森田将棋』タイトル

携帯電話用コンテンツ (Vアプリ/50K)

PC-8801も移植が危ぶまれた『森田将棋』が、本格的思考エンジンを積んだVアプリとして堂々の登場。特に『森田将棋デラックス』は、二段階の難易度調整付きだ。



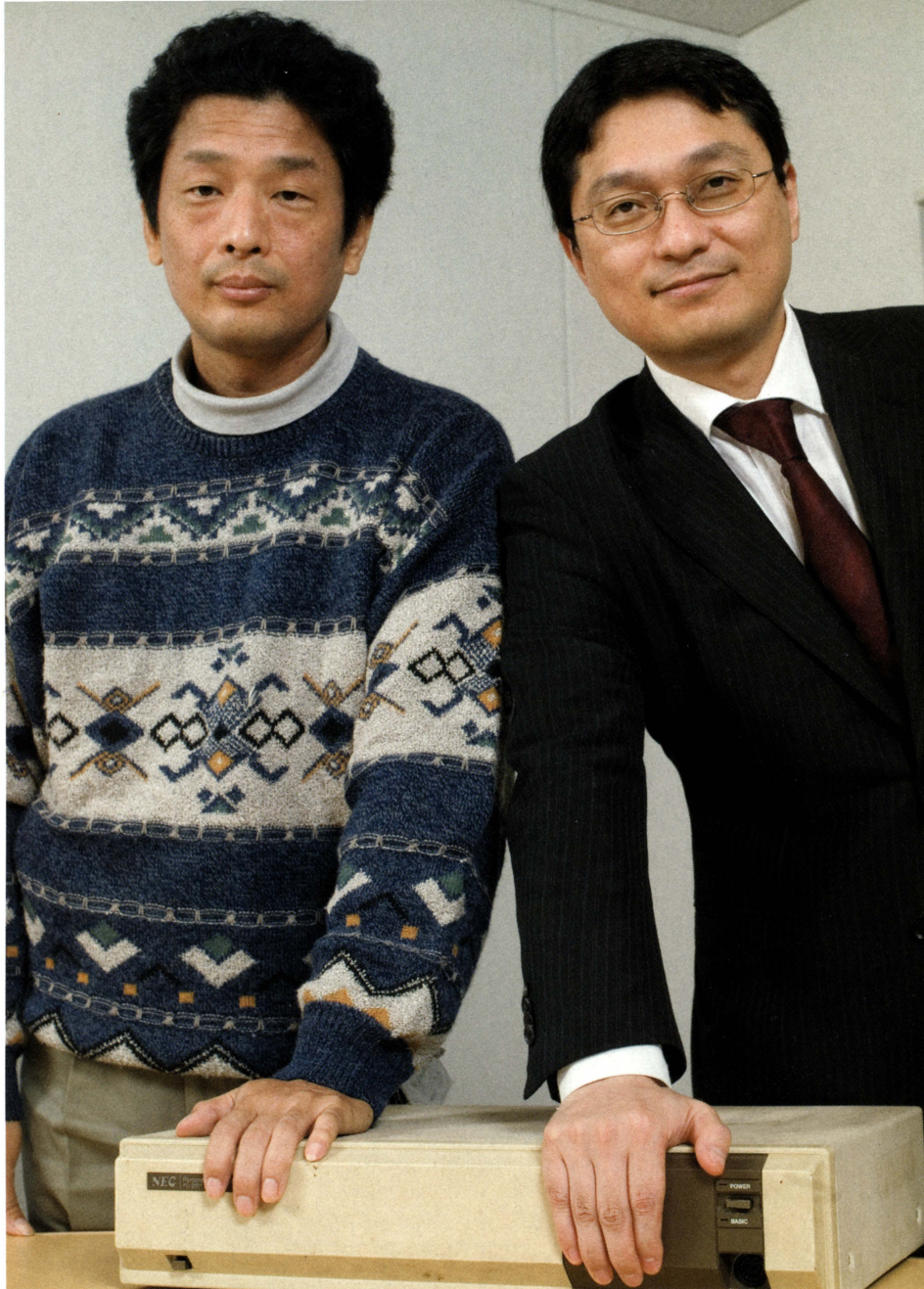
『森田将棋』タイトル

携帯電話用コンテンツ (Vアプリ/256K)

こちらもボーダフォン用のアプリだが、3段階の難易度設定と5種類の戦法を搭載してパワーアップ。QVGAの豊かな表現力により、コマの一つずつがクッキリと美しい。

池田公平

Kohei Ikeda



宮路武

Takeshi Miyaji

special interview

ゲームアーツOBに直撃！

当時の秘話をお蔵出し！ ゲームアーツ徹底研究

池田公平 (いけだ こうへい)

アスキーでPC-6001やMSXのゲームを制作した後、仕事仲間で(株)ゲームアーツを設立。副社長に就任し、テグザー等のヒットゲームを制作。現在は(有)テクニカルアーツの社長。ゲームや携帯機器の開発に従事する。ペンネームは「五代響」(ごだいひびき)。

宮路武 (みやじ たけし)

学生時代よりゲームプログラマー／ゲームデザイナーとして活動を開始。1985年に実兄らとともに(株)ゲームアーツを設立、RPG『グランディア』の総指揮を担当する。2000年(株)ジー・モードに入社。副社長を経て、2001年に代表取締役社長に就任、現在に至る。

インタビュー・文●多根清史 撮影●小林 伸 協力●(株)ゲームアーツ、(株)ジー・モード、(有)テクニカルアーツ

傑作ゲーム『テグザー』を引っさげてゲーム業界に電撃デビュー、8ビット上でポリゴン+スピード感を両立させた『シルフィード』、そして本格麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が眠れぬ夜を量産し、88=ゲームマシンの地位を不動にしたゲームアーツ。その立役者の3人が当時を語る！

88SRとともに生まれたゲームアーツと『テグザー』

ゲームアーツの誕生は、PC-8801mk II SRというハードの登場と時を同じくする。これは決して偶然の一致ではない。まさしく、このSRがなければゲームアーツの存在もない、運命共同体そのものであったのだ。

「それ以前は僕はアスキーにいて、(PC-6001用の) AXシリーズや、テープログインを作っていました。昔は開発システムもそろってなくて大変でしたよ。いろんな8ビット機があって、どれも一長一短がありましたね。無印の88で最大の欠点は、決定的に遅いということ(笑)。PC-8801mk II SRから、ゲームマシンとしての88の歴史が始まったと思いますね」

後に『シルフィード』を作ることになった宮路武氏は、PC-8801が生まれ変わった分岐点をそう振り返る。そして、やはり『テグザー』を手がけ、数々の名曲

をものした「五代響」こと池田公平氏は、FM音源を搭載してサウンドも強化されたSRとの出会いを、次のように語る。

「アスキーにあったプロトタイプのSRを見て、これならいける！と直感を受けて。その後、NECに押しかけ担当者を拝み倒して、正月休みの間だけという条件で貸してもらいました。わずか1週間ぐらいの間に、ある程度は動く『テグザー』の原型を作っちゃった。で、それを見せてもう少し貸してって(笑)」

結局、そのSRは借りっぱなしのまま『テグザー』の開発は続けられた。それとともに、アスキーから独立する動きに弾みがつくことになる。

「そろそろ二十歳で仕事を探さなきゃという歳にもなっていた。だったら自分たちで会社を作ろうと。ゲームアーツの名前の由来？ 1日の会議で決まりましたよ。ふたつしか残りませんでしたから、ビデオゲームアーツか、ゲームアーツにするか。当時EA(エレクトロニックアーツ)がクオリティの高いゲームを出し

ていたからあやかって(笑)」(宮路武氏)

初期のゲームアーツを構成した人たちは、日本でも指折りの海外ゲーム愛好者ぞろいだった。そしてゲームアーツの処女作である『テグザー』もまた、その影響の下に発想が受胎したのだった。

『メジャー・ハボック』というゲームがありました。前半が3次元のシューティングで、後半が敵基地内のダンジョンを探索し、酸素を補給しながら爆弾をしかけるというものでね。『テグザー』の名前は『テセウス』*1『エグゾア』*2(迷路の中で攻撃できる)『グロブダー』*3(レーザーが撃てる)の3つの合成なのです」

しかし、いくらSRが進化したといっても、MSXやX1のようにキャラクターを動かす専用のスプライト機能などがあるわけではない。歴戦を経たスタッフにとっても“やりがい”のあるハードだった。「当時はアーケードでも4方向スクロールしかなかったのに、8方向を実現しましたから。特別なチップもなくて、ビットマップだけでやり遂げたって、やはり

『テグザー』の原型は、正月休みの1週間くらいできちゃったんだよね。ムリ言って借りたマシンで作ってたから、頑張って仕上げた。



*1『テセウス』(アスキー/MSX):放射能に汚染された放送局の中で姫を助け出す。『メジャー・ハボック』の後半に類似。

*2『エグゾア』(アスキー/X1):画面がスクロールするシューティングゲーム。正式名称は『エグゾアII/ウォーロイド』(ロボット同士が戦う対戦ゲーム)。

*3『グロブダー』(ナムコ/アーケード):未来戦車がビームを発射して闘技場で勝ち抜くアクションゲーム。

凄いと思うし」(宮路武氏)

「画面のアクセスがすごく速くなったので、大量に描き変えてもいけるようになった。あと、BGMを流してもCPUに負荷がかからなくなったのは大きかったですね」

こともなげに言う池田氏だが、氏が作られた音源ドライバ、そして「ゲームと同時進行でBGMを鳴らす」という技は、ゲームに不可欠の基本テクニックとなった。ひいてはPC-8801のゲームミュージック文化を花開かせる突破口を作ったのである。

後世に残したのも大きいのが、『テグザー』の独創性は随一、真似のしようがない。たとえば、ロボットに変形したときに敵を自動的に追尾するビーム。いったい、どこから発想したのだろう？「あれ、プログラムの一番楽な実装法ですよ。とりあえず、近い順番に追っただけなので。たまたま面白い感じになったのでしょね」(宮路武氏)

力みかえった質問がすっぽ抜けた感じ

だが、「ひょうたんからコマ」はすべての創造行為に共通する法則かもしれない。

オタク文化との融合

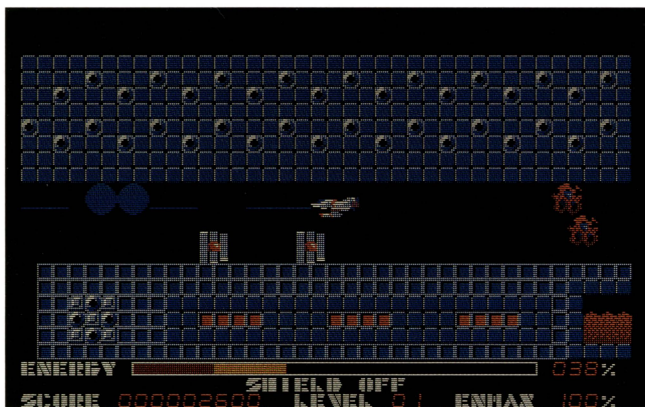
『テグザー』の魅力のひとつは、80年代半ばの空気、ことアニメなどオタク文化の雰囲気がかまっていることにある。戦闘機とロボットへの変形と、当時ヒットしていたアニメ『超時空要塞マクロス』との関連は、よく指摘されるところだ。「グラフィックを担当した上坂(哲)さんが、すごくアニメ系に強かった。実際に模型を木で作って、変形させながら写真を撮ったり、今でいうモーションキャプチャーみたいなことをして。当時、そこまでグラフィックに力を入れたゲームはなかったですね。でも、(元ネタの)『マクロス』は丸わかりですよ。どうやってバルキリー(『マクロス』の主役メカ)と違いを出そうかって、苦労しましたよ」(池田氏)

その愛情余ってミンメイ人形、じゃな

くて「ゴメンネ人形」(宮路武氏・談)などの隠れキャラが登場したわけだが、「遊ぶ人の気持ちに分かる人が作っていた」(池田氏) パソコンゲーム文化の残り香を今にとどめているのだ。

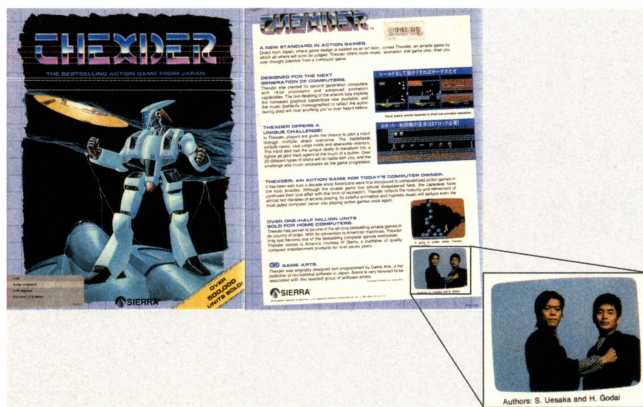
超人気ゲームの例にもれず、『テグザー』も多くの機種に移植された。しかし、PC-8801mk II SRの限界性能を引き出すゲームゆえに、立ちはだかる壁もまた高い。なかでもスクウェア(現スクウェア・エニックス)が発売したファミコン版は、評判が高いとはいにくい。が、意外なことに、ゲームアーツのスタッフも手がけていたと池田氏は語る。

「僕も関わっていましたが、あまりにも開発期間が短くて、非常に出来の悪い状態で出さざるを得なくて。辛かったですけど。逆に98版はメモリに余裕があったんで、88版では入りきらなかったマップを入れて完成形にした。でも、98版はそんなに売れてないです。ゲームやる人は88っていう意識がありましたから」



『テグザー』

『テグザー』は、名前の由来のひとつとなった『グロブダー』=直線に長く伸びるレーザーと、『メジャーハボック』の迷路を組み合わせたハイブリッドだが、かつてなかったゲーム性の創出をみごとに成功させている。



『テグザー』(Amiga版)

海外ゲームばかり入ってきた当時としては珍しく「逆輸出」された、Amigaへの移植版『テグザー』のパッケージ。ニンジャの写真は現地スタッフの暴走ではなく、ゲームアーツのご好意から提供されたものらしい。

キャラにしゃべらせたらNECもヤマハもびっくりしたみたい。

また、『テグザー』は国内にとどまらず、海外のIBM/PCやAmiga向けにも移植されている。実際の開発に原作のスタッフは関与していないが、パッケージには積極的に“協力”したという。「アメリカ版では、『テグザー』は忍者が作ったってことにして、富士山まで行って忍者の衣装の写真を撮ってきた。面白けりゃなんでもいいやって（笑）。で、その写真を送ってパッケージに使ってくれて言って。開発の方は、一応、何度か手伝いに行きましたが、もうちょっと何とかして欲しかった」（池田氏）

初めは2Dゲームだった『シルフィード』

『テグザー』とともにゲームアーツの名前を不動としたのは『シルフィード』だが、この2本の間には2年近い空白の期間がある。当時のゲーム雑誌を読み返しても「また『シルフィード』が発売延期!」など、期待の大きさと裏返しに失望がにじみ出た誌面が少なくない。この

間、何があったのか。

「（『テグザー』の）半年後ですね、本腰入れて開発を始めたのは。ずっと他のゲームを作ってたで没になって、新しく『シルフィード』を作った。プロトタイプを繰り返し作り直したので、3年ぐらいかかりましたけど」（宮路武氏）。

池田氏によれば、やはり『テグザー』が先にあればこそ、開発に時間がかけられたという。

「『テグザー』は大急ぎで作りました。だからエンディングがなかったり、尻切れとんぼなところも多いですね。でも、『テグザー』が売れて資金的に余裕ができたから、『シルフィード』はとことんこだわって作ることができたのです」

そうした試行錯誤や、プロトタイプ of 全面的な見直しの結果、初めは2Dゲームとしてスタートした『シルフィード』は、前例のないポリゴンゲームに生まれ変わることになった。

「2Dだと普通だなあっていうので。いろんなバージョンを作ったのですが、どれ

も面白くなくて、最終的にあの形に落ちていた。当時はテクノソフトの『プラズマライン』（宇宙空間を走るレースゲーム）っていう、たぶん世界で2、3番目のポリゴンゲームがあったんですよ。面白かったけど、毎秒8コマぐらいしか出てなかった。で、最低限シューティングとして成り立つためには、15コマは必要だなと。どうしようって知恵を絞りましたよ。たとえば、各パーツが一番速いルーチンで書くわけです。けど、全部合わせるとメモリに入りきらない。だから、これをスピードが10%遅くなるけどメモリが半分になるバージョンにして、という具合に少しずつ容量を減らして、なんとか押し込むっていう。CPUの負担とメモリ、両方との戦いですよ。ポリゴンは半分はデータに置いて、あとはプログラムに直接値を埋め込みましたね」（宮路武氏）

ポリゴンを実用的なスペックに落とし込むだけでも壮絶な戦いだ、と同時に、「わたしの名はザカリテ」といっ

column

80年代アニメから影響を受けた「テグザー」

『テグザー』はロボット大国・日本ならではのゲームだが、特に1980年代のアニメの強い影響が見え隠れする。

「飛行機からロボットに変形」するギミックと、隠しキャラ「ゴメンネ人形」のふたつは、それぞれ『超時空要塞マクロス』の主役メカ・バルキリーと、ミンメイ人形（ヒロインのリン・ミンメイを人形にしたもの。ゼンマイを巻くとしゃべる）をモデルにしたというのが“定説”だ。

同じ年に放映された『機動戦士

Ζガンダム』も変形を取り入れていたし、翌年にはスクウェア（現スクウェア・エニックス）が『ブラスティー』*を出して後追いつけるから、本作は流行の最先端を行くゲームだったのだ。

また、テグザーの歩き方については、『重戦記エルガイム』のオープニングとの関連が指摘されている。同作は後にロングヒットした『ファイブスターストーリー』の“原型”といわれる。『テグザー』は、日本ロボットアニメの集大成でもあるわけだ。



1980年代アニメの影響を色濃く見せる『テグザー』。

*アニメーションは日本サンライズ（現サンライズ）に発注していた。

社内でファミスタが流行ってて。それでナムコさんに持ちかけたの（笑）

た音声を合成する「CSMトーキングシステム」まで搭載してしまっているオーバースペックぶりだ。

「あれは解析とドライバを私が、三橋（正邦氏。ペンネームは「大葉浩美」で、ザカリテの声優でもある）に音源ボードを作ってもらって、共同で作業しました」（宮路武氏）

「もともとFM音源は音声を出そうと思って作ったハードなのですが、全然うまくいかなくて、実用化には至ってなかったのですね。それをうちが、ちょっと聞き取りにくいけど、しゃべってると分かるものを出したので、NECも（音源チップを開発した）ヤマハもびっくりしたらしいですよ」（池田氏）

こだわりが積もり積もった3年間だったのだ。その執念が地層として固まったかのように、難易度も手ごたえがありすぎる高さだった。

「20面をクリアするのに1時間はかかった。だからやり遂げた後の満足感は高かったよね。バランスを調整している人

間にやらせて、そこから3ランク下げるっていう方針にして。それでも、まだあの難易度なんです。調整していた本人はブーたれてましたからね、こんなのぬるすぎるって（笑）」

3年かけて作られた最高峰のこのゲームだが、1面さえクリアできず終わった人も少なくはなかったはずだ。ゲームバランスはおそろかにできないものである。

88VAと『ファミスタ』

ゲームアーツにとってPC-8801SRが誕生と成長をともしにした良きパートナーだったとするなら、SRの“異色の兄弟”であるPC-88VAは、育ての親の役割を果たしたマシンといえるだろう。なんといっても、88VAの開発段階から深く関わっていたのだから。

「88の末期に、MHとかMCとかシリーズが出てきましたね。その仕事をNECから受けて、社内でドライバやBIOSを作ったりしていました。（グラフィック

機能）ソフトで作るか、ハードウェアに載せるかというのが、NECでも迷っていたようでしてね。で、サンプルのソフトを作ってみたら、ハードで処理するより速かったので、ソフトになっちゃった（笑）」

「もうその頃には、何年もゲームを作り続けてきたので、線一本描くにしてもノウハウの蓄積があったわけです」（池田氏）

ゲームアーツと88VAとのめぐり合わせは、これだけでは終わらない。残念ながらソフトの面では不遇に終わった88VAだったが、その数少ないゲームソフトのうち『プロ野球ファミリースタジアム ペナントレース版』がひときわ目を引く。もちろんゲームアーツの作品である。

「社内ですとにかく、ファミスタが流行ってましてね。で、何とか仕事にしたいっていうことで、うちの兄（宮路洋一氏）がナムコさんにパソコン版を作らせてくれて持ちかけた。そしたら割といい返



『シルフィード』

PC88上で負荷の大きいポリゴンを滑らかに動かし、「技術のゲームアーツ」を代表するタイトルとなった『シルフィード』。なまじ期待が大きかった分、発売延期されるたびに、PCゲーム雑誌は落胆する反応を伝えていた。



『遊戯芸術新聞』（ゲームアーツニュース）

ゲームアーツとゲーマーをつないだ絆である「遊戯芸術新聞（ゲームアーツニュース）」に。気になる新作やファンの声、そして社内で『俺の空』や『うしろの百太郎』の人气が根強いなどの重要（？）情報が分かるものだった。

事がもらえて、ファミコンじゃできない、136試合のペナントレースを全部やりましょうっていう話になりましたね。でも、ゲームの出来上がりはファミスタとは違うものになっちゃいました。スクロールや、その他もろもろがね」(宮路武氏)

ゲームアーツが他社のゲームの移植を手がけたのは、後にも先にもこれ一本きりだ。なぜファミスタ?という筆者の長年の疑問が、今解き明かされたのである。「やりたくないものは作ってないです。仕事だからしょうがない、というスタンズで作ったゲームはなかった」(池田氏)

ゲームアーツの生み出した88用ゲームは、すべてスタッフが心から望んで開発してきた。ファミスタの移植も、その例外ではなかったのである。

基本的な検証は正しい? 『HARAKIRI』

創造集団・ゲームアーツの基本は「好きなものを作る」である。では、社内で忍者映画がブームになったらどうなる

か。その回答が、異色和風シミュレーション『HARAKIRI』だったのだ。

「私が『HARAKIRI』を作ってた頃は、ショー・コスギ主演の映画『ニンジャ』シリーズが流行っていた。記憶にあるのは、確かショー・コスギがいい役のニンジャで、妖刀に取り憑かれた人が悪のニンジャ化する。ふたりが追いかっこをしてテニスコートに来ると、いきなり両サイドに分かれてですね、刀を置いて土下座を始めて、ハッと戦い始めるの。それを見て『これぞ正しい日本だ!』って思いましたから」

別に宮路武氏が白昼夢を見られたわけではなく、この『ニンジャ・転生ノ章』という映画は実在する。始めこそ間違った日本像に笑いころげるが、見続けるうち、こちらの方がリアルだと思えてくる不思議な存在感に満ち満ちているのだ。「『HARAKIRI』は正しく調べて作りましたよ。日本の歴史が源頼朝からペリーまで入っていますから。ただ10年か20年間ぐらいに縮めてるから、時代がごっ

ちゃになってるだけ(笑)。ペリーが攻めてくるわ、元が攻めてくるわ、いろんなところからどんどんやって来るのが楽しいでしょ」

そんなぶっそうな千客万来をもてなす(?)のはかなり骨が折れる。まじめに取り組んでも、少しの手違いでゲームオーバーになる綱渡りの難しさなのだ。

「そうそう、手早く国内を統一しないと、外国勢力が来たときに對抗できない。それがあのゲームの醍醐味なのです」(宮路武氏)

「彼はシミュレーションゲームが好きなので、そういうツボを押さえているっていうのかな、恥のパラメータも面白くて、自分の武将もいつ切腹して死んじゃうか分からないのも良かった」(池田氏)

「破天荒さが大好きなのです。本当は輸出したかったぐらい。ゲーム的には出来が粗かったんで、誰かもう少し洗練したニューバージョンを出してくれないかな。PS3で作って、ポリゴンで切腹するとか(笑)」(宮路武氏)

column

8ビットパソコンは「3D」といかにして戦ったか?

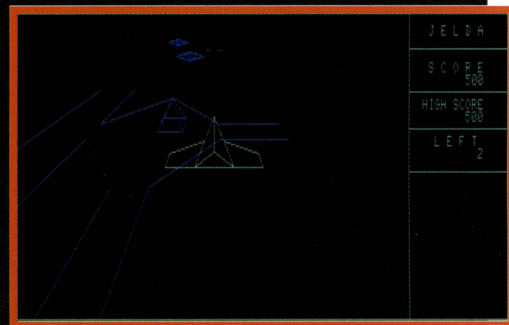
最近のゲーム機のように専用の演算チップも積まず、CPUも非力な8ビットPCにとって、計算のカタマリであるポリゴンの処理は荷が重かった。

当時の3Dシューティングとしては、『JELDA』(1983年、キャリアボ)が先駆けだ。その内容は、3D版『ゼビウス』と言ってしまえるもの。ワイヤーフレーム(立体を輪郭を表す線のみで表現する)の画面はMZ-2000などのグリーンディスプレイでも表示に不自由はなく、しかもカッコいい。しかし、『アステロイド』(1979年、アタリ)など前時代のゲームの延長線上から脱してい

なかった。

その点で『プラズマライン』(1984年、テクノソフト)は、ポリゴンの高い壁に挑んだ日本初のゲームといえる。白黒とはいえ“面”があるCGは感動もの。だが、障害物が飛来するスピードが速すぎて避けていくのが難。簡易表示したリーダー(2D)を見ながらプレイするスタイルは、ゲームとの融合に課題を残すこととなった。

こうしたことから、滑らかに見えるフレームレートを確保し、かつ遊んで楽しい『シルフィード』の出現は、PCゲームをやり込んで人ほど驚きだったのだ。



当時の3Dシューティングの先駆けとなった『JELDA』。

88のゲームが結ぶ信頼関係

現在、宮路武氏が経営するジー・モードは、携帯電話向けの良質なゲームコンテンツを提供する会社として、幅広い層のユーザーから高い評価を得ている。携帯電話は進化したとはいえ専用ゲーム機と比べればパワー不足、しかしゲーム市場では最も成長の伸びが目覚ましい。そんな携帯電話の健闘は、限られたスペックの中であがき、面白いゲームで僕らを魅了したPC-8801の姿とどこかかぶる。

「私なんか、やっぱりCPUがバカっ速くて、メモリがいっぱいあれば、後はどうでもいいんですよ。ライン描くのも、何もかも自分でやれる方が本人は楽しい。とりあえず回路図やニーマニック表を見て、ここに穴がある、もしかしたらマシン語の裏コードがあるんじゃないかって探るのです。今の若者たちがかわいそうなのは、そういうホビー向きコンピュータが一切ないこと。手頃なハードが

あれば、勉強できるのにね」(宮路武氏)

「今コンシューマー(家庭用ゲーム機)はものすごくお金がかかるから、無難なものしか作れない。でも、携帯電話だと値段も安いし、遊んでもらうためのゲームを作れる。作る側と遊ぶ側の距離が近いんだと感じます」(池田氏)

最近の家庭用ゲーム機におけるリアルさの追求は、髪の毛一本やシワ一本の再現や厳密な物理計算など、現実の“重み”が想像力の軽やかさを追いやりつつある。そんな中、宮路武氏はネットと携帯の将来性についてこう語る。

「次世代ハードができて、何ができるのかって想像できちゃって、つまんないんですね。携帯やネットだと、まだまだ掘り起こしてない大きな部分が見える。この仕事を始めたときも、普通みんな大手さんのゲームを買うから、ベンチャー企業では絶対無理でしょっていわれましたよ」

PC-8801のアクションゲーム分野を開拓したゲームアーツを突き動かしたの

は、こうしたフロンティア精神だったのだろう。最後に思い入れ深い88のゲームについて宮路武氏に聞いてみた。

「FM-7の『ラリパッパ野球団』ですね、88版よりも。あれだけは私の中で譲れないところですよ。キーを離しても止まらない、もどかしい感覚をうまく取り込んでいたんですよ。FM-7の本を作るとしたら、ぜひ！ぜひですね、入れて頂ければ」

なしくずしに『蘇るFM-7』の出版を決めてしまった気もするが(いいんだろ)このゲームへの愛こそ、ゲームアーツ作品の持つ熱さの源だったのだ。

「PC-8801とMSXが日本のパソコンのエンジニアを育てたといったら過言ではないと思います。携帯電話関係の技術者の方々と打ち合わせのために地方に行ったりすると、『昔お世話になりました』って言われます。何かと思うと、88のゲームを遊んだ方たちだった。それでもう話が終わっちゃう。『これ以上ないぐらい信頼しています』って(笑)」(池田氏)



『HARAKIRI』

イベントに登場する日本史の事件は間違えていないが、石川五右衛門も天草四郎も黒船もいっしょに出てくる時系列の乱れがカオスな『HARAKIRI』。逆輸入版『テグザー』のニンジャが、まさか伏線になっていたとは。

特別インタビュー：ゲームアーツ社長 宮路洋一氏に聞く「20年前のあのこと」

設立から20年、宮路武氏や池田氏が抜けた今でも、ゲームアーツは変わらずゲーム開発の第一線にいる。社長は武氏の兄・洋一氏。ゲームアーツ設立当時のエピソードを、洋一氏に聞いた。

6畳一間から始まったゲームアーツ

僕らがまだアスキーにいたとき、PC-8801mkII SRのプロトタイプが運び込まれてきて、NECの池田さんだったかな、「ちゃんとした音楽が乗ったゲームを作ってよ」と言われて。我々もね、独立を考えてから、下北沢に6畳一間のアパートを借りて、そこでナイショで開発してたんです。

当時10人ぐらい合宿してたのかな。アパートには4カ月ぐらいいましたが、大家さんからクレームが来て、叩き出された。でも、その間になんとか完成しました(笑)。

それで会社もできて、三軒茶屋に移動した。資本を全部(『テグザー』の)開発・製造費に当てましたね。自分たちでディスクを買って、パッケージも作って、シールも貼って、箱に入れて全部手作業。

で、ディスクのコピーはどうしたかっていうと、PC-80S31(5インチFDドライブ)を、レンタル屋さんから20台ぐら

い借りて、1台からデータを吸い出して同時に10台へコピーできるシステムを組みました。もう24時間、ずっとコピーして。そしたら1カ月後には壊れてるの。今だから言えるけど、「あの、これ調子悪いんです」ってそのまま返しちゃった(笑)。

それで最初は通販で売ってたら、500万から1千万円ぐらい、現金書留が来ちゃう。こっちで製造して、こっちでお金数えて、戦争そのものでしたよ。

『テグザー』のファミコン版も、実際はうちが開発しましたね。当時、(任天堂の)開発機材は1千万円ぐらいしたし、技術者が育っていませんでしたから。いろんな会社の第一弾ソフトって、うちがけっこう作ってましたよ。

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』は真似できない

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』は特に思入れがある。講談社の人にゲームとは何か?という説明から、全部やりましたね。

あれを作るのも大変だったんですよ。最初はね、いい加減なインチキ麻雀でいいやって思ってた、できないの。もちろんイカサマはするけど、思考がちゃんとしてな

いと、キャラって成立しないからね。役作りもきちんとするし、極端な打ち手がいっぱいいるから、それに対応できなきゃいけない。それに流れを理解してないと「カベ」とか「スジ」とか、そのキャラクターらしくしゃべれないんです。

思考ルーチンはね、僕が半分以上作ってる。昼間デバッグをやって、夜も麻雀をやってたからね。負けると悔しいから、その教訓を昼間のゲームにつぎ込む。だから2、3時間しか寝なくてね。それを1年続けてると、パラメータがどんどん増えて、ひとつのキャラにつき600以上になっちゃった。

テストプレイも何万回もやった。ほんとパルプを調整する感覚ですよ。明らかに変な打ち方をしたときは、どうしてかを調べていく。すると、打ち筋に「揺らぎ」が出て、人間味を感じるようになりますから。

(最先端だったゲームアーツの技術は真似されたのでは?という質問に) あまり気にしてないですね、真似して面白くなるのならないですよ。でもオリジナルよりつまらないものを作るのは止めて。時間の無駄だから。『ぎゅわんぶらあ』は2年かけたし、他には真似できないですよ。



©片山まさゆき・講談社

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』

スタッフの趣味が麻雀だからという理由で手がけた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。講談社の原作で、初めてライセンスを受けて開発したゲームだった。

当時を振り返る宮路洋一社長。下北沢の6畳アパートでは、押し入れの上段に3台のパソコン、下段は寝床、コタツの上には2台のパソコンがあって、トイレにも机を置いて(使うときは出てもらう)、というめちゃくちゃな生活を送っていたのだとか。



古代祐二

Koshiro Yuzo

88SRから積まれたFM音源の実力を引き出した『イース』がゲーム・ミュージックを一変させて以来、進化をとげた『ソーサリアン』や、PCM音源を使いこなした『ザ・スキーム』の名曲をつむいだ古代祐三氏の歩みは、盟友の88とともにあり！

登校前と放課後に ゲーセンに通う日々

古代祐三が幼少のころ、音楽家の久石譲に師事したことは有名な話だ。「天空の城ラピュタ」や「ハウルの動く城」などのジブリ作品を手がけた、あの巨匠である。そのため、音楽の英才教育を受けたと思われがちだが、実際の師弟関係は、われわれの予想とは少し違っていただ。

「たしかに久石さんのところで習っていたのですが、作曲技術はほとんど教わってないのですよ。“インプロヴィゼーション”（即興演奏）や、“ソルフェージュ”（聴音：音を聞いて楽譜に写し取ること。俗にいう「耳コピ」など、音楽理論と現実の音を結びつける基礎訓練）、歌のトレーニングとかでした。バイオリンも習っていましたね。作曲はまったくの独学です。当時、先生はクラシックや現代音楽の作曲やアレンジの仕事をやっておられて、「風の谷のナウシカ」以前なのです。ただ、すごいシンセ好きだった。ローランドの「SH-1」（1978年発売、シンセサイザーの第1世代）も弾かせてもらったかな。一緒にクラフトワーク（ドイツのバンド。「YMO」に影響を与えた元祖テクノといわれる）のコンサートにも行きましたよ。僕はクラシックをやっていたから、そういう王道以外の部分での影響はたいへん大きかったかもしれないですね」

久石譲には直接に教育されたというより、薫陶を受けた、といったところらしい。しかし、FM音源の原型であるシンセサイザーも、師の存在があればこそ、古代少年の心をとらえたのだろう。後の2人の歩みを考えると、非常に示唆に富んでいる。

そして古代の青春時代は、作曲よりもゲームに心を占められていた。

「任天堂の『テレビゲーム6』（1977年発売。三菱電機と共同で開発）も持っていましたよ。小学6年生のとき、ちょうど『スペースインベーダー』が登場して、完全に虜になってしまった。それで、中学生になってから徐々にゲーセンに入り浸るようになったのですよ。その頃は、不良の溜まり場みたいな時代でしたね（笑）」

古代少年をマイコンへとめぐり逢わせたのも、やはりゲームだった。

「中2のときだったかな、PC-8001を持っている金持ちの友達がいる、遊びに行きました。当時『I/O』というパソコン雑誌があったじゃないですか。そこに載っていたプログラムのリストを打ち込ませてもらって、ゲームを遊んでました。そういう下地があって、高校の入学祝いとして『PC-8801』を買ってもらったのです。うちの親もゲーム好きについては諦めていたみたいで、隠れてやられるよりは家で遊んでいたほうが、と思ったのでしょう」

ちなみに、どんなジャンルのゲームが好きだったのだろうか。

「一番好きだったのは『スペースハリアー』（セガ）と『グラディウス』（コナミ）と『ドルアーガの塔』ですね。この3つで、完全に運命が決まっちゃった。当時、高校の通学途中にゲーセンがあったのですよ。世田谷の遠くから通っていたのですが、すごい寝ぼけで、遅刻するとちょうどゲーセンが開く30分ぐらい前でして。店のおばちゃんが早くから店を開けて掃除をしているところに行ってバブルシステム（『グラディウス』に使用されたシステム基板）の起動音を聞かせてもらったり、テレコを持って録音したり。それから昼すぎに学校に行って、

インタビュー ● 多根清史、森瀬繚
文 ● 多根清史
撮影 ● 小林伸
協力 ● 株エインシャント、キングレコード（株）、（株）セガ



88にハマってしまい 勉強どころじゃなかった

最初にやるのが弁当を食べること（笑）。で、フェンシング部のクラブ活動もやっていて、放課後にヘロヘロになって、帰りにまたゲーセン。そんなことで、学校で進路を決める3者面談があって、僕と親と先生が話し合ったのですが、うちの親がひどく怒られましたね。1度ハマってしまうと、周りが見えなくなってしまうって、勉強どころじゃなくなっていたのです」

たしかに、80年代の活気あるゲームセンターの魔力に逆らえるゲーム少年などいたはずがない。では、自宅の88上では趣の異なる、思考性の高いゲームを遊んでいたのだろうか。

「いえ、アドベンチャーは数えるぐらいしかやってなくて、やはりアクションゲームが中心ですね。まずPC-8001に移植された『スクランブル』が好きで、次に88の『ドアドア』にハマりました。だから、両方とも中村光一さん。本当に彼の作ったゲームにはお世話になりました

ね。あと、『アルフォス』は絶対に外せないし、ゲームアーツの『テグザー』や『シルフィード』も。やはりSR以降になったら、アクションゲームが強くなりましたよね。もうひっきりなしに何でもやってきましたね」

「YK-2」として ベーマガにデビュー

どっぷりゲーム漬けだった古代に、ゲームを“遊ぶ側”から“作る側”への転機が訪れる。

『『マイコンベーシックマガジン』（以下『ベーマガ』）別冊の『オールアバウト・ナムコ』（ナムコゲームを特集したムック）がゲームミュージックの投稿を募集していたのです。でも、無印の88しかなかった。で、（PC-8801mk II）SRを買った高校の友達がいる、打ち込ませてもらって、何日か通って『ドルアーガの塔』を作りました。何度もピアノで弾いていたので譜面もだいたい覚えてましたし、す

んなり行きましたね。でも、最初は音色を作るのがやっぱり難しかった」

ところが、曲が完成したときは、すでに『オールアバウト・ナムコ』の締め切りを過ぎていた。

「『今からじゃ遅いですか？』って電話したら、『大丈夫ですよ』って言われて。だから編集部を持って行って、その場で鳴らして聞いてもらったら、すごくビックリされて一発採用だったのです」

そんな驚くべき才能を、ベーマガ編集部がたった1回の投稿だけで手放すはずがない。

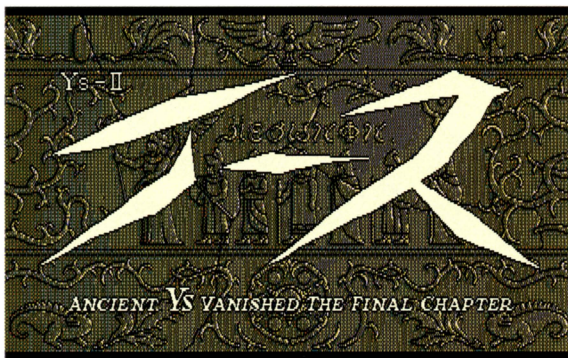
「ほかにもコピーした曲を何本か演奏して話してみると、『だったらそれをコーナーにしてみない？』と言われて。で、ミュージックプログラムの連載を始めることになったのです。編集部に直接アタックですよ（笑）」

そのときの様子は、ベーマガの元メインライター・山下章（現ベントスタッフ社長）が別の機会に「自分が初めて彼を

古代祐三が過去に 作曲を手がけたゲーム

イース

アクション型RPGのスピード感を一変させてしまった革命児的なゲーム。軽快なBGMに乗って「半キャラすらし」で敵を倒すのが楽しい。



イースII

古代氏の『To make the End of Battle』と『振り向きリリア』のオープニングが激しく反響を呼んだ2作目。魔法が追加された。



ザ・スキーム

マップ切替型のアクションゲーム。腕から「フォース」を発射して、ボスを打倒しに行く。サウンドトラックだけ買った人が多いかも？



見たときは学生服だった」という旨の証言をしている。

「そうですそうです。『パソコンサンデー』を見ていたから、『あっ、ホンモノの山下さんがいる』って（笑）」

これがベーマガの名物ライター、「YK-2」の誕生したいきさつである。商業誌での連載は初めてのことだったが、そのハイレベルな内容は読者の度肝を抜いた。かなりの上級者でもおとなしく「N-88BASIC」の「MML」（音楽記述言語）で書いていたというのに、当然のようにPOKE文を使ってマシン語を導入したからだ。また、コナミの『沙羅曼荼』を完全に再現するために「88SRを2台用意してください」とささりと言いつけるなど、機材についての要求も容赦がなかった。

「あのときは、僕はもう1台を編集部から借りてたかもしれないですね。『僕も2台持ってないけど頑張ってください』といってもフォローになってない（笑）。『ソーサリアン』の頃になったら遊び用と研究用に2台買ってましたが、当時はまだ貧乏学生に毛が生えたような感じでしたし」

当時のベーマガ編集部は、古代をはじめ、山下章、響あきら（＝『週刊少年マガジン』で連載されたマンガ『MMR』登場人物のイケダ）、「うる星あんず」こと大堀康祐（現在は株式会社マトリックス社長）、見城こうじ（株式会社ノイズ社長。好物は銘菓・萩の月で「魔中年見城」ネタが有名）やエクスチェンジャーなど、後のゲーム業界を牽引した多士済々の顔ぶれだった。

ライター間の交流はどんなものだったのだろう。

「大堀さんも3、4年前に初めて話したぐらいで、いつも編集部に人がいたわけではないのですよ。山下さんは当時連載を何本も抱えていましたから、よくいらしゃいましたけどね。ある日、2人でゲーセンに行って、『ストII』（『ストリートファイターII』）の対戦をしました。僕はすごくゲームの腕に自信があったのだけど、（ストIIは）PCエンジン版を少しやったぐらいで、『やれますよ』と言ったら、山下さんに1回も勝てなくてボコボコにされて、リベンジを誓ったのです。『ターボ』（ストIIの続編）の頃にまた対戦する機会があって、そのときはか

なりの使い手になっていましたよ（笑）」

そこで「ザンギエフ」を使うとは古代氏の負けん気も相当すごい（ストII好きなら逆境ぶりが分かるはず）。

山下章も、よくX68000のイベントの司会をしていたとき、お客に『グラディウス』の256周目にチャレンジさせる、といった遊び心を演出していたが、ベーマガ編集部は筋金入りのゲーム好きに支えられていたのだ。

プログラムは 同人サークルに学んだ

天才は一日してならず。古代の持つ天性の作曲センスは巨大だったにせよ、アーケードゲーム音源の忠実なコピーを可能にしたのは、音楽教育の素養を抜きにして語れない。

そして同じく、88SR音源用サウンドドライバの素晴らしい完成度は、古代が同人サークルに入って活動していたことと、深い関わりがあったのだ。

「高2の頃からコミケに行っていました。初めは友達と一緒に رفتり、同人誌を見ていたのですが、高3のときにオニオンソフトの武田さんと知り合いました。

彼がAppleIIや自作のゲーム画面の写真を机の上に並べていて、じろじろ見ていたら、『よかったら集会に来てみない?』って誘われて、『ハーベスト』というサークルに入れて頂きました。そこは『ゲームフリーク』（田尻智主催、後に『クインティ』『ポケットモンスター』の開発会社となる）の2番手ぐらいに有名なところで、まだネットもなかったから、情報交換会みたいなことをしていました。で、ものすごくプログラムができる人がいるのですよ。88用のオリジナルのOSや、サウンドドライバを作ったり、神様みたいにすごいから『カミタマ』と呼ばれていて。それまでBASICでやってきましたから、勉強になりましたね。そこで作った『100円ディスク』が、自分が作った最初のゲームプログラムだったと思います」

また、同人サークルといえば同人誌が欠かせない。古代も『スペースハリヤー』と『ファンタジーゾーン』の攻略本を作ったが、またしても持ち前の行動力が発揮される。このゲームの開発者だったセガの鈴木裕に、本を持って会いに行った

のだ。

「コミケで売るのに許可をもらわなければいけないし、開発秘話も書きたいじゃないですか。だから行ったら会っていただけなのですが、興奮して何をしゃべったか覚えていない。ただ、アマチュアの僕たちにすごく優しくて、対応も良くて感激しましたね」

怒濤の勢いで作曲した ファルコム時代

「YK-2」というライターを誕生させたのがベーマガだった。そして、ゲーム音楽クリエイターである古代祐三がデビューするきっかけとなったのは、パソコンゲーム雑誌の『ログイン』だった。「夏休みに予備校をさぼって88に没頭してた時期に、ふと作曲をやりたくなったのです。そのときまでずっと（アーケードゲーム音楽の）コピーだったのですが、オリジナルを作りたいなって。そこで一気に10曲ぐらい作って、カセットに入れておいた。その後に、寝そべて『ログイン』を読んできると、ファルコムの求人募集が載ってたから、録音したテープ

を持ち込みました」

そこで、先ほどの同人サークルでの経験が活かることとなった。

「当時はフルにFM音源とPSGの両方を使えるドライバが、ファルコムにはなかったのですよ。それで、例のカミタマさんが作成した『カミタマドライバ』を見せたら、橋本（昌哉。『イース』のゲームデザイナー）さんがビックリして、あっという間に同等のものを作ってくれた。『ザナドゥ』と『イース』の間ぐらいかな」

そして古代氏は怒濤の勢いでゲームミュージックを作曲していく。

「最初から最後までバイトでして、基本的には発注された分を、僕は家に帰って作るっていう形でした。ものすごいペースで、あの頃はヒマだったから、1日何曲か作って持ってくるのですよ（笑）。全部で200曲ぐらい作ったかな。『ソーサリアン』だけで100曲近く、ボツもすごい数です。ディスクの中にも60曲ぐらい入ってますからね」

そのボツ曲の決定は、ファルコムの制作サイドで下されたのだろうか。

現在購入できる古代祐三の参加作品



湾岸ミッドナイト

漫画家・楠みちはるの代表作をドライブゲーム化した作品のサントラ。'80年代のゲームミュージック風味が走り屋の疾走にぴったり。
(サイトロン・デジタルコンテンツ、SCDC-00188)

湾岸ミッドナイト Maximum Tune

前作に引きつづき、古代が楽曲を提供。ハイスピードトランスが全開され、いっそう爽快感あふれる。CD2枚組で、前作の曲も収録。
(キングレコード、KICA-1361、1362)



ナムコ クロス カプコン オリジナル・サウンドトラック

二大メーカーの懐かしいキャラが集結するゲームのサントラ。古代による「すばらしき新世界」のロングバージョンが聞ける。
(ソニー・ミュージックディストリビューション、CPCA-10118)

カイジウの島

思い通りに作れる3Dのオリジナルカイジウを使って、ミニゲームをクリアしていく。「カイジウカード」をGBAに転送可能だ。（セガ）





「いえ、演出やシナリオに合わないという理由はあったと思うのですが、曲自体にNGが出たことは1度もありません。だって『イースⅡ』もBGMのつもりで作ったのを、『これはオープニングにいい』ということで、強引にオープニングのほうを合わせてもらったり、そういう勢いでしたから。『ソーサリアン』についてはシーンの指定がほとんどなくて、僕が鬼のように作った曲を、木屋さん達のプランナーの方に入れてもらってただけなのです」

当初は古代の作った曲を「カミタマドライブ」の同等品に乗せる形だったが、『ソーサリアン』からは、自らが開発したドライブに切り換えられた。「色々なテクニックを橋本さんや木屋さんから教えてもらって、自分で組み直しました。音色も使い慣れてましたし、コマンドも自分でカスタマイズしてるので、かなりきわどいことをやるようになっていました。『イースⅡ』の頃は使えなかったPCM音源も入れて。それが『MUCOM』（作曲ツール）の原型になって、『ミュージックラルフ』（作曲ソフト）につながったのです」

88がなかったら作曲の道に進まなかった

その後、古代はファルコムを独立してフリーになり、さまざまなメーカーに楽曲を提供するようになった。

その第一弾であるボーステックの『ザ・スキーム』は、PC88用ゲームとして初めて『サウンドボードⅡ』（以下SBⅡ）のPCM音源を多用して話題を呼んだが、それ以上に古代氏の名前が全面的に打ち出されたサウンドトラックの衝撃は大きかった。ゲームミュージック作曲者が「アーティスト」として扱われた史上初の快挙である。

「『Beep』のライターだった清水さん（現在は鶴見六百、PS2用ゲーム『ラチェット&クランク』シリーズのディレクター）が仲介してくれて、アルファレコードに行き着いたのです。そのとき、たまたまうちの母が撮った自分の写真を持って行ったら、先方が『思い切ってジャケットに載せてみよう』と提案して頂きまして」

そして古代はゲーム開発会社の「エインシエント」を設立するとともに、活躍

する場をマイコンから、メガドライブなどの家庭用ゲーム機へと移す。しかし、PC88は、なおも開発の第一線にとどまり続けた。

「ええ、（メガドライブの）『スーパー忍』から『ベアナックル2』まで、ずっと88とSBⅡで作っていました。『MUCOM』を改造し続けたツールで、うちの会社でゲームを作っていたから、他の会社とフォーマットを合わせる苦勞もありませんでしたし」

まさに振り返ればそこにいる88は、苦楽をともにしたパートナーだったのだ。このインタビューの最後に、もし88との出会いがなかったとしたら……自身が古代のつむいだゲームミュージックのファンとして、想像もしたくない恐ろしい質問をぶつけてみた。

「だって僕、高校2年で理系か文系かの進路を決めるとき、理系のほうを選んだのですから。元々はプログラマーなんかの方向を目指したかったのでソフトを作っていたかもしれないですが、少なくとも曲を作ろうとは全然思っていなかった。88がなかったら、本当にどうなってたんだろう」

バラ
名機をちょっと解体してみました

解体新書

筐体を開けてみたら、PC-8801の中身はこうなっていた！ 伝説の名機たちの気になる中身をじっくり解説していこう。

筐体

PC-8801系は先行したPC-8001系とは異なり、タワー型となった末期のPC-8801MCを除く全機種がデスクトップ型筐体で、キーボードが本体から独立したことにより、その取り回しが大幅に改善されているのが特徴である。

PC-8801



シリーズ初代機にして、NECのパソコンとしては初のキーボード本体分離型筐体を採用した機種。実はこの機種は当初キーボードと本体が一体の筐体で開発が進められていたが、IBMが発表したモデル5150、つまりIBM THE PCがキーボード分離型となったのを受けて急遽仕様変更が行われたと伝えられている。それゆえ、キーボードユニットは一体型用のパーツを流用しており、かなり分厚くなってしまっている。なお、拡張スロットは4本が用意されているが、FDDもサウンド機能も搭載していないので、実質的な拡張性は後継機種と大差ない。

PC-8801FA



PC-8801シリーズ絶頂期の普及モデル。この形状はPC-8801mk II SRで確立され、成型色を変えたりしつつ以後の機種に引き継がれたもののだが、機種によって背面のレイアウトはかなり異なっている。特に拡張スロットは差別化の意図もあってか、この機種のように下位モデルでは1本削って1本のみとされた機種が多く見られた。また、この機種ではディップスイッチは廃止されたものの、起動時にROM BASICの動作モードを切り替えるためのスイッチがハードウェアで残されており、前面中央下部に搭載されていた。

PC-8801MA2



末期に登場した上位機種。同一のシャーシを流用しているため、一見PC-8801FAと区別が付きにくい。が、上位機ゆえにFDDは2HD対応となっており、大容量メモリ搭載や辞書ROMの搭載など、内容的にはきっちりと差別化が図られている。また、この機種ではROM BASICのモード切り替えはキーボード上のPCキーを用いたソフトウェアメニューによるメモリスイッチ操作に変更されており、前面の切り替えスイッチが廃止され、これに代わって9ピンD-SUB端子によるマウスポートが新設されている。

PC-88VA



シリーズ中わずか2世代3モデルしか存在しない16bitマシンの初代モデル。筐体デザインそのものは従来シリーズのそれを踏襲しているが、CPUの16bit化とグラフィック機能の大幅強化にともない内部構造が飛躍的に複雑化した。それを受けて、同時期のPC-9801シリーズデスクトップモデル並みの背の高い筐体が新規設計された。高発熱デバイスの増加でエアフローの改善が求められ、各部の吸気スリットが増やされている点と、FDDが上下2段に取り付けられている点が目を引く。なお、拡張スロットは98系と同じCバスが採用されているが、完全互換ではない。

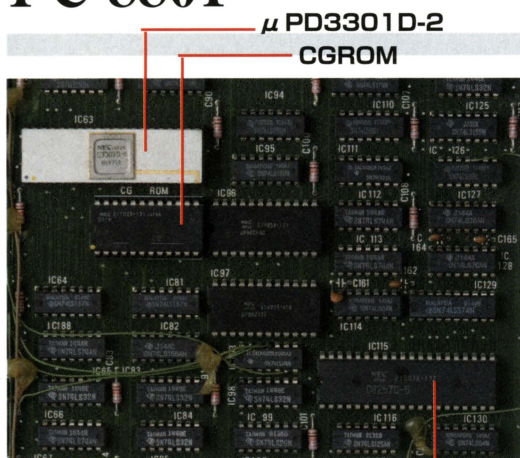
PC-98DO



PC-9801VMとPC-8801MAを1台にまとめたというふれこみで登場した88/98両用機。ただし、FM音源がmk II SR～MHと同等のモノラル仕様であったため、実用上は88互換部がPC-8801MH相当でしかなく、その交換や強化も不可能な構造だった。さらに98互換部についても問題が多かったため、どちらも中途半端で市場では大変に不評であった。またこれはR型番のPC-9801がその設計の基本となっており、筐体設計も完全に98のものであったが、唯一、2台のFDDが横並びに搭載されたことが88としてのアイデンティティを感じさせるレイアウトであった。

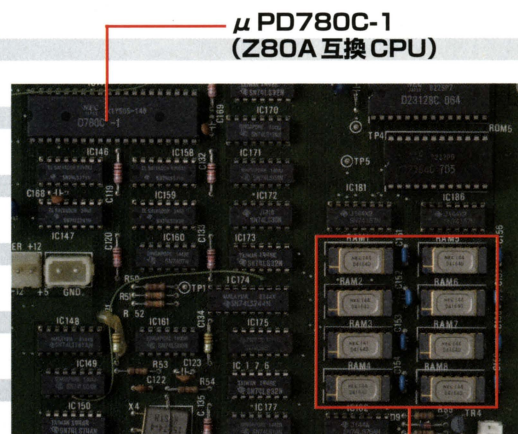
CPU & チップセット

PC-8801



μ PD3301D-2
CGROM

μ PD8257C-5
(Intel 8257 互換品)



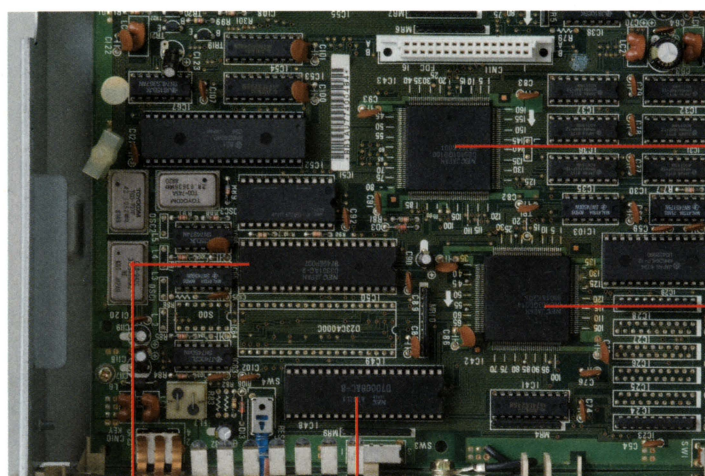
μ PD780C-1
(Z80A 互換 CPU)

メインメモリ

初代PC-8801は汎用チップ満載であったが、その中でも異彩を放っていたのが、PC-8001から継承したCRTCのμ PD3301D-2である。このチップはキャラクタージェネレータも内蔵していて、直近にフォントデータを格納したCG ROMが実装されている。また、このチップは別途DMAコントローラも必要で、汎用の8257相当品に接続されている。

CPUであるμ PD780C-1はZ80A互換であったが、実はザイログの正規セカンドソース品ではなかった。また、自社製チップをフル活用するため、88を含むNEC製8bitマシンではチップセットとしてインテル製コントローラの自社製セカンドソース品が搭載されており、Z80A互換CPU搭載機としては異色の構成であった。

PC-8801FA、PC-8801MA2



μ PD65101

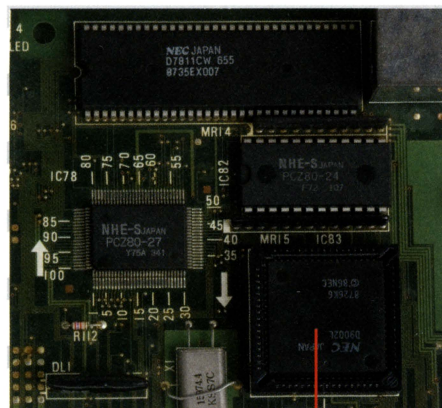
μ PD65103

μ PD3301AC-2
(PD3301D-2の改良型CRTC)

μ PD70008AC-8
(CPU)

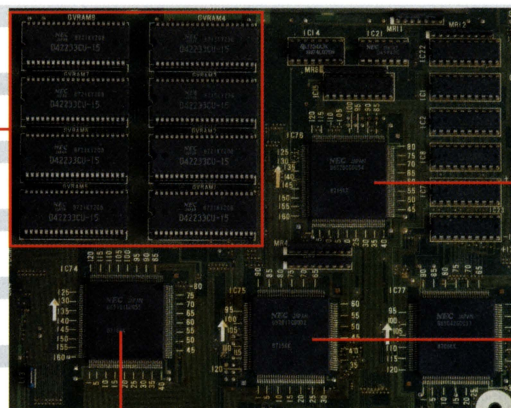
PC-8801MH/FH以降の88はCPUとしてμ PD780C-1をCMOS化して高クロック駆動に耐えられるように設計変更したμ PD70008AC-8が搭載され、従来の2倍速に当たる8MHzで動作するように改良された。ただし、周辺デバイスや拡張スロットの互換性を保つため、メモリやCPU等をローカルバスに閉じこめ、従来互換バスとブリッジチップ兼メモリコントローラであるμ PD65103経由で接続する構成となっている。また、グラフィックの高速化にともないμ PD65101が専用コントローラとして搭載されているのも大きな特徴である。

PC-88VA



μ PD9002 (CPU)

GVRAM



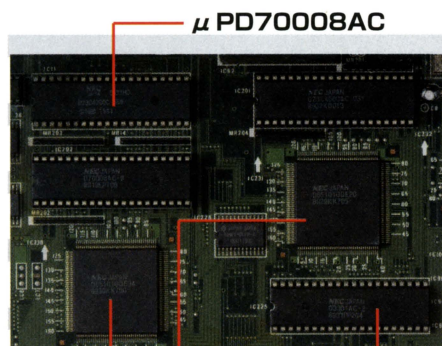
SGP

μ PD65101

上写真右下にある正方形のチップがCPUのμ PD9002Lである。このチップはPC-9801VMに搭載されたV30の周辺チップ内蔵版であるV50をベースにマイクロコードを改良して、88のCPUであるμ PD70008ACのハードウェアエミュレーション機能を付加したもので、16bitモードと8bitモードをソフトウェアで切り替えて実行可能であった。

PC-88VAは16bitCPUのパワーに加え、大幅なグラフィック機能も強化されたが、その分グラフィックコントローラも大規模かつ複雑であった。「SGP（スーパーグラフィックプロセッサ）」と命名されたコントローラ群には従来機種との互換性を保つためにμ PD65101が含まれていたが、それ以外は新規に開発されている。

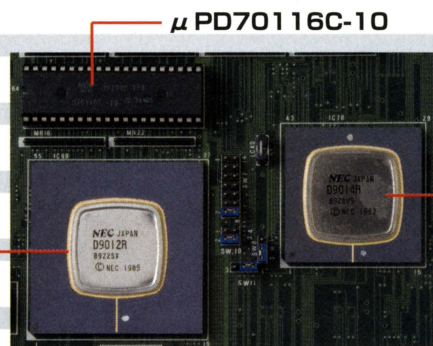
PC-98DO



μ PD65101

μ PD3301AC-2

μ PD9012



μ PD70116C-10

μ PD9014

μ PD9013

PC-98DOは、機種名が示すとおりPC-9801シリーズを基本とするが、その一方で88固有の回路は漏らさず搭載され、CPU（μ PD70008AC）、CRTC（μ PD3301AC-2）、グラフィックコントローラ（μ PD65101）、それにFDC（μ PD765）とその制御用CPU（μ PD780C-1）等が実装されている。もっとも、その一方でこれらは98の回路を極力流用するように接続されており、メモリは98用回路と共用としてコストダウンを図っている。

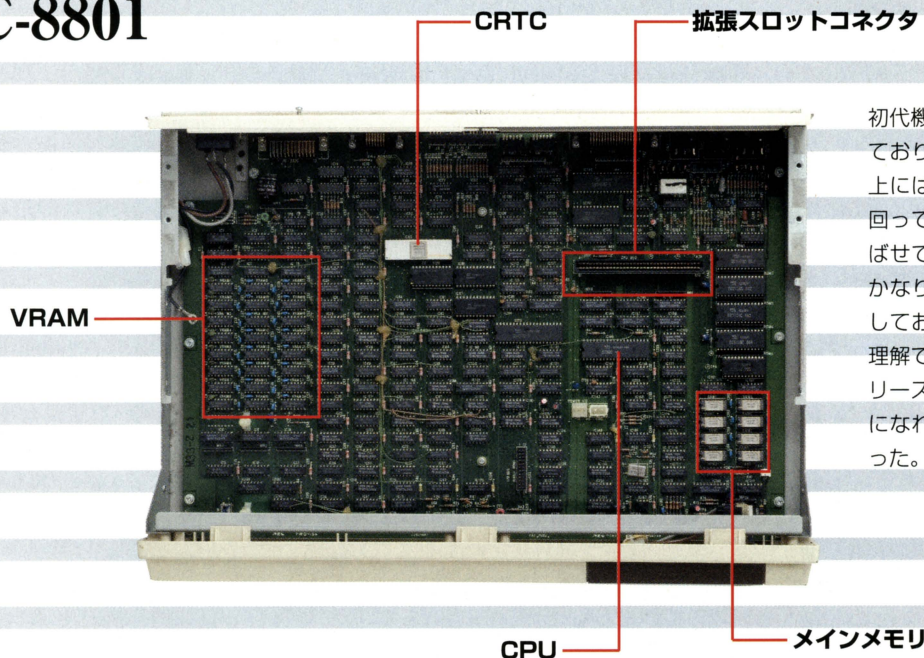


この時期のPC-9801シリーズを象徴するのがこれらのチップ群である。μ PD9012～9014は元来ラップトップ機のために開発されたカスタムLSIで、上位機に搭載されたFGC以外の98固有機能がほぼ全て集積されている。これに対しV30（μ PD70116C-10）はインテル8086互換CPUで、名機PC-9801VM2に搭載されて名をはせた。

メイン基板

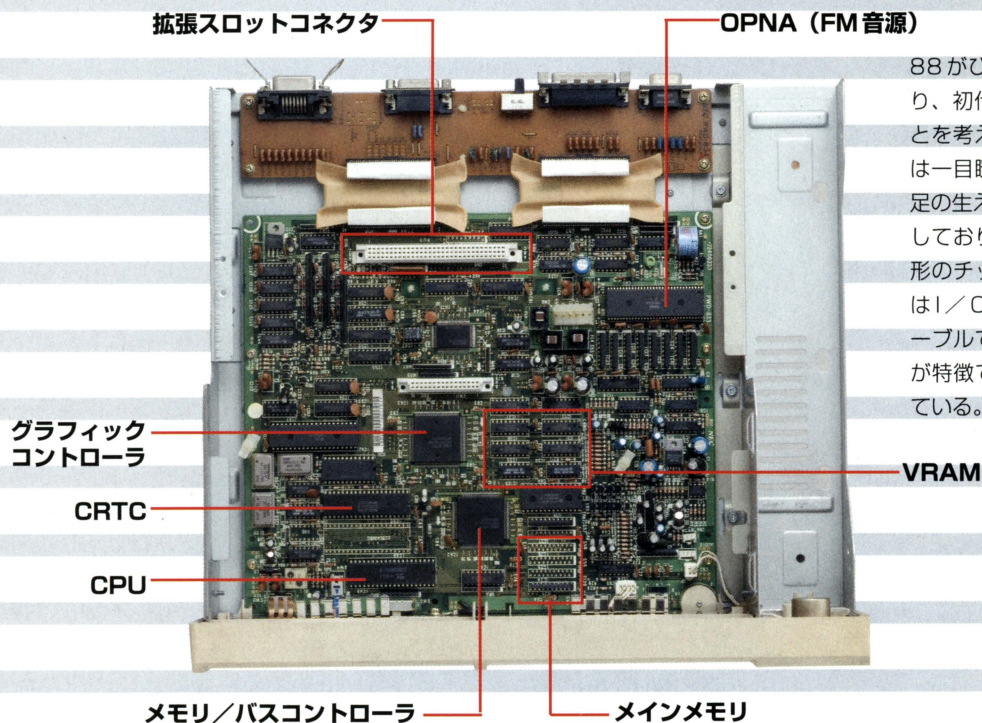
パソコンの黎明期に登場し、試行錯誤を繰り返したただあって、PC-8800シリーズのメイン基板はいずれも個性的である。ここでは特に世代やアーキテクチャの違いがもたらす相違に注意してご覧いただきたい。

PC-8801



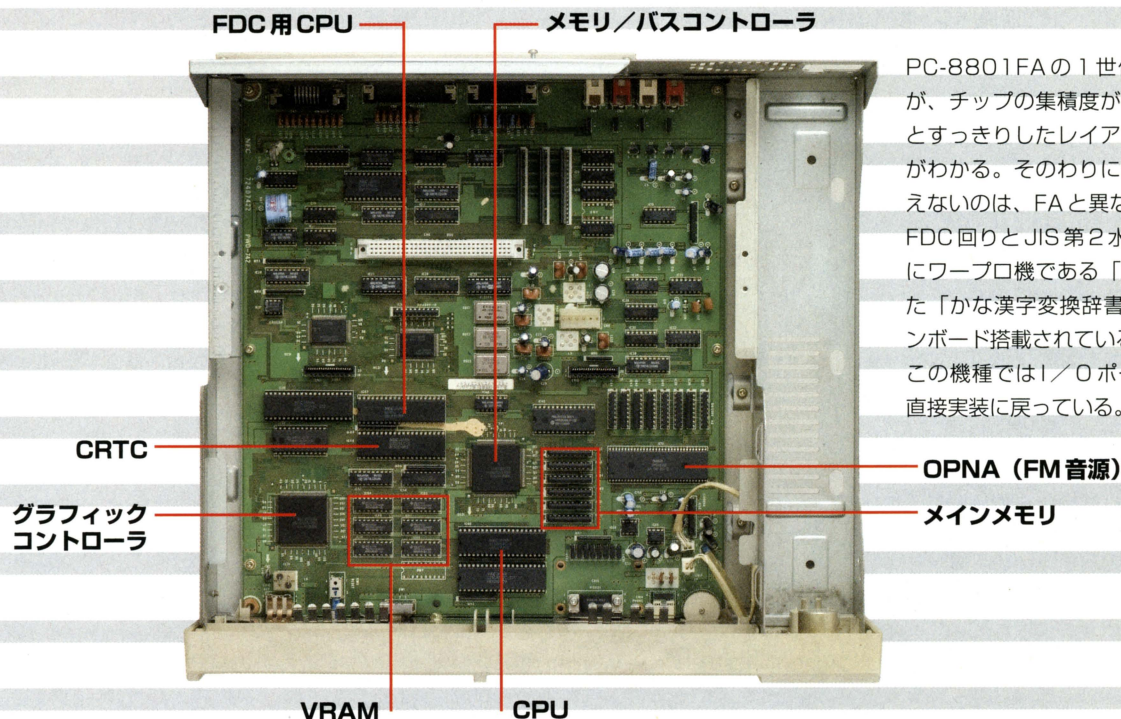
初代機ゆえに内部は汎用ICで埋め尽くされており、集積度は非常に低い。また、基板上には回路修正のためのジャンパ線が這い回っており、相当な苦勞があったことを偲ばせている。なお、写真の基板上左寄りのかなりの部分は48KB分のVRAMが占有しており、当時のチップの集積度の低さが理解できよう。また、それ以外は74LSシリーズの汎用ICで構成されており、その気になれば集積が一気に進められる設計であった。

PC-8801FA



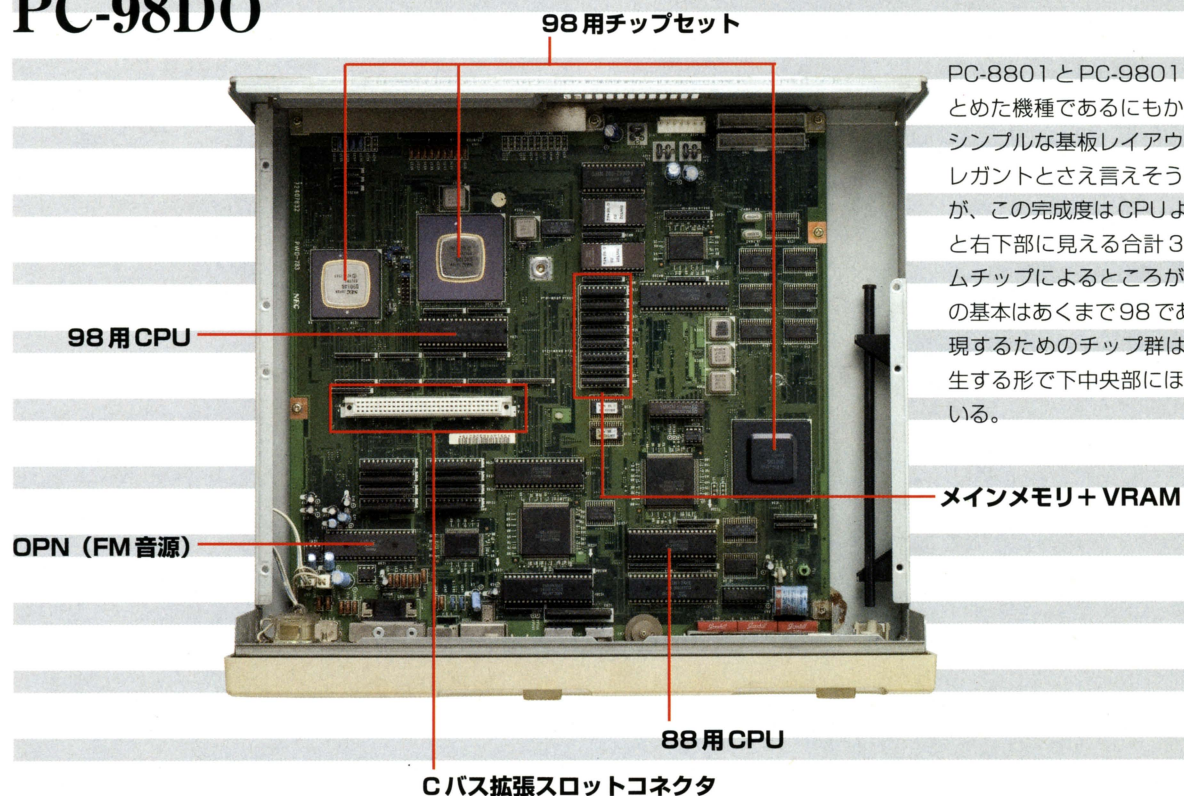
88がひとつの完成を見た時期の機種であり、初代と比べると多機能になっていることを考えると、その集積度の飛躍的な向上は一目瞭然であろう。この時期には四方に足の生えたQFPパッケージの採用が一般化しており、この形態で最も効率の良い正方形のチップが目につく。なお、この機種ではI/Oポート群がフェライトコア付きケーブルで結合される別基板となっているのが特徴で、ノイズ対策上有利な設計となっている。

PC-8801MA2



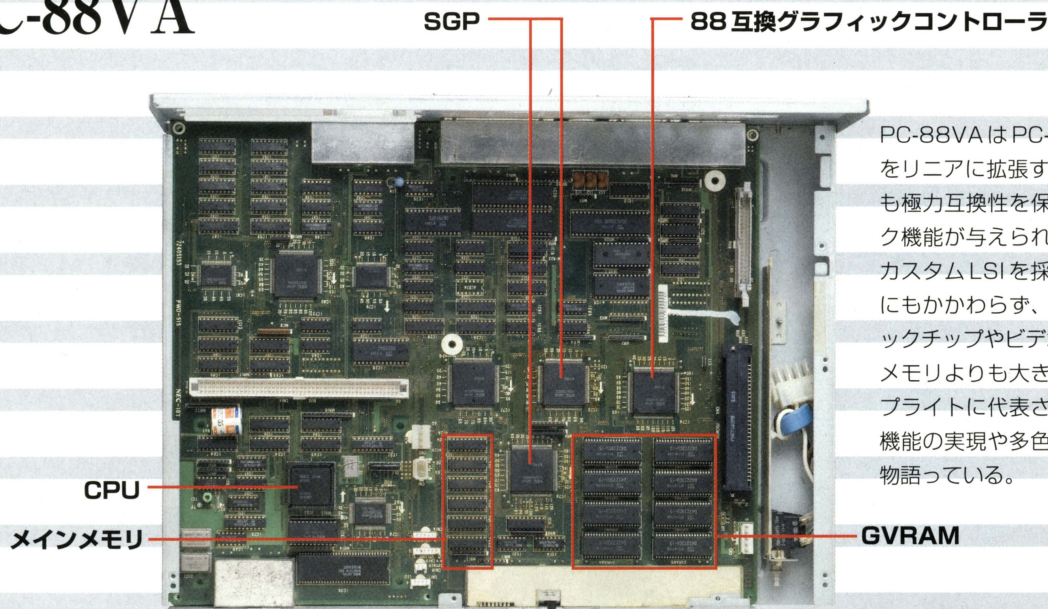
PC-8801FAの1世代あとの機種であるが、チップの集積度がさらに向上し、一段とすっきりしたレイアウトになっているのわかる。そのわりに部品点数が減って見えないのは、FAと異なりサブCPUを含むFDC回りとJIS第2水準漢字ROM、それにワープロ機である「文豪」から移植された「かな漢字変換辞書データROM」がオンボード搭載されているためである。また、この機種ではI/Oポートがマザーボード直接実装に戻っている。

PC-98DO

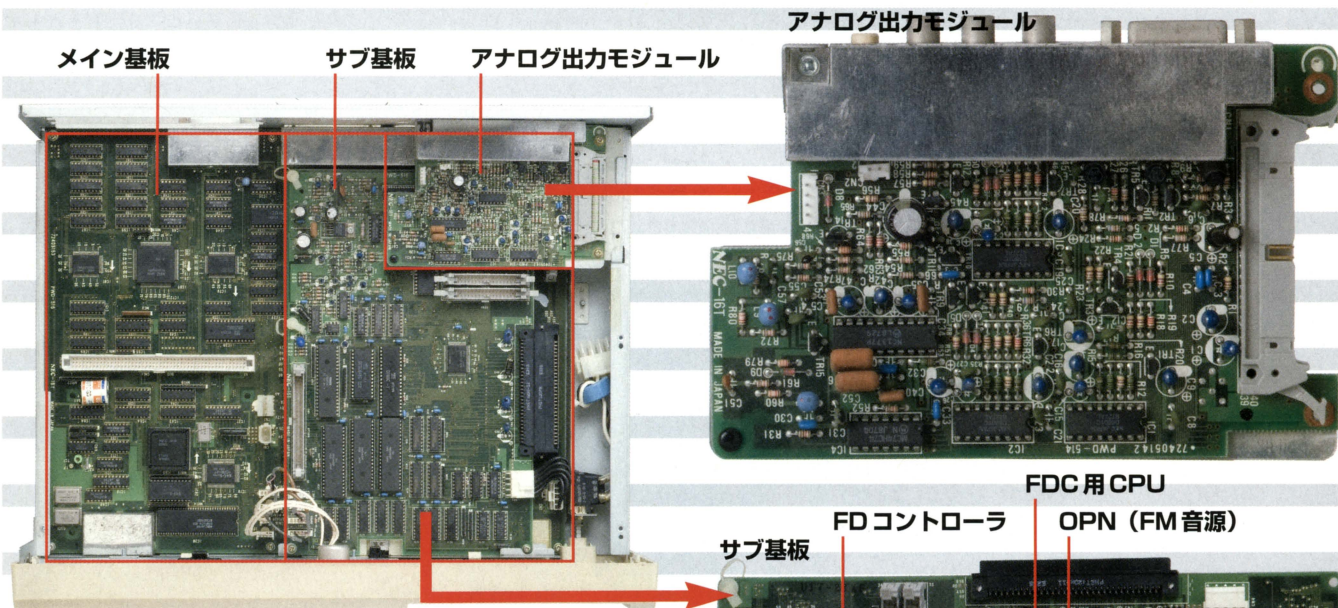


PC-8801とPC-9801の機能を1台にまとめた機種であるにもかかわらず、非常にシンプルな基板レイアウトで、ある意味エレガントとさえ言えそうな仕上がりであるが、この完成度はCPUより巨大な、左上と右下部に見える合計3つの98用カスタムチップによるところが大きい。この機種の基本はあくまで98であり、88互換を実現するためのチップ群は98の各回路に寄生する形で下中央部にほぼ集約搭載されている。

PC-88VA

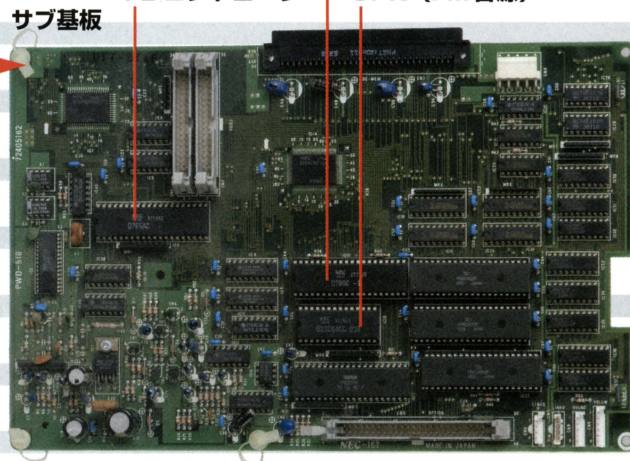


PC-88VAはPC-8800のアーキテクチャをリニアに拡張する形で16bit化し、しかも極力互換性を保ちつつ強力なグラフィック機能が与えられた。そのため、積極的にカスタムLSIを採用して集積度を向上したにもかかわらず、メイン基板上でグラフィックチップやビデオメモリがCPUやメインメモリよりも大きな面積を占めている。スプライトに代表される高度なグラフィック機能の実現や多色化が、いかに難しいかを物語っている。



実際に筐体を開くと、この写真のように、メイン基板の上にメイン基板に積みきれなかったサウンド機能やFDコントローラとそのCPU等を実装したサブ基板が重ねられている。さらにその上にRGBやAV出力コネクタをまとめたアナログ出力モジュールが接続されていた。この構成は、当然ながら非常に高コストであった。

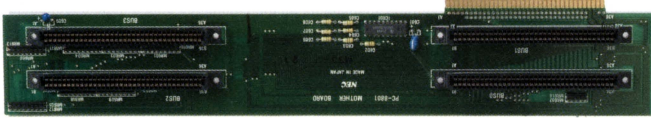
ある意味ラジカルとさえ言えそうなメイン基板とは対照的に、サブ基板はおとなしい印象である。なお、アナログ出力が別モジュールとされたのは、強烈なスイッチングノイズが発生するデジタル回路とアナログ回路を電氣的に可能な限り分離することで、微弱なアナログ信号を保護するためである。



スロット

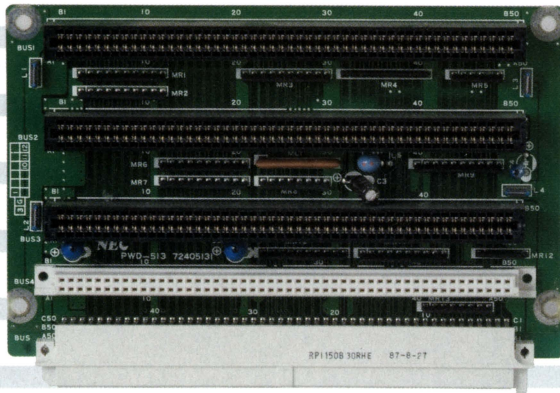
PC-8801 の成功の原因の 1 つに、拡張スロットの仕様を公開したことがある。これにより、目的にあわせて多種多様な拡張ボードが設計・生産されたが、その中には今も現役で稼動し続けているものが少なからず存在する。

PC-8801



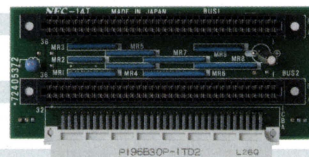
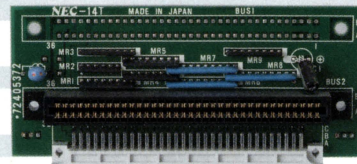
初代機ゆえに拡張性は十分に確保されており、以後の機種とは異なり 4 スロット構成となっている。もっとも、その分標準搭載デバイスが少なく、後発機種並みに拡張した場合、残りの空きスロットはそれらの機種と同等となる。

PC-88VA



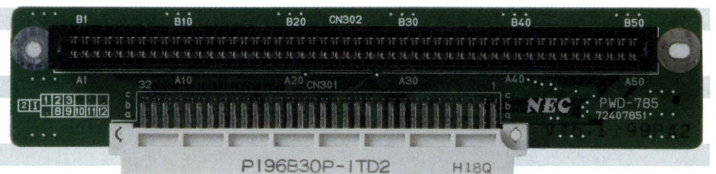
PC-88VA では、PC-9801 シリーズ標準の C バススロットが用いられている。ただし、BIOS が異なるため BIOS ROM の載った 98 用拡張ボードは使えず、そうでないものも専用のデバイスドライバを用意する必要があった。

PC-8801FA、 PC-8801MA2



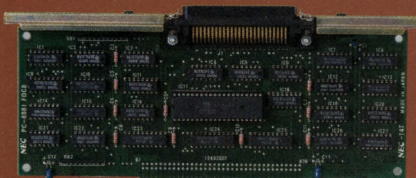
この時期の機種は拡張スロット用ライザーボードが共通化され、スロット本数で差別化が図られていた。もっとも、この時期の機種になると標準搭載デバイスで充分で、工場などでの生産用を除けばこれらの拡張スロットが埋まる機会は稀であった。

PC-98DO

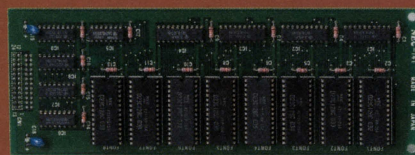


PC-9801 がベースであるため、PC-8801 系の拡張スロットを備えておらず、また PC-9801 としても C バススロットが 1 本しか用意されていないため、ハードディスクの内蔵ができないなど、拡張性はほぼ皆無で大変不評であった。

PC-8801 と 漢 字 ROM



PC-8881 ● 8 インチ 2D (1MB) ドライブ用インターフェイスカード。サブ CPU を介さずメイン CPU とコンビを組む DMA コントローラが直接 FD コントローラを制御する仕様であった。



初代 PC-8801 ではオプション、しかも第一水準のみであった漢字 ROM は、2 世代目の PC-8801mk II で標準搭載となり、4 世代目の PC-8801mk II MR 以降、2HD ドライブ搭載機については第二水準も標準搭載されるようになった。JIS 第二水準漢字の標準搭載が遅れたのは、2

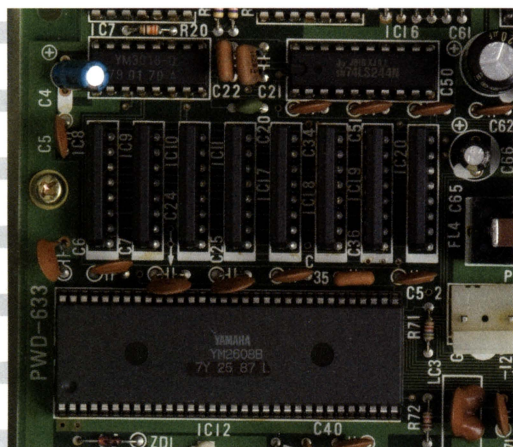
PC-8801 専用漢字 ROM ボード (PC-8801-01) ● 当時の集積度では、JIS 第一水準漢字 2965 種と非漢字約 700 種を格納するのに、これだけの数の ROM チップが必要であった。

世代目の PC-8801mk II SR 以降、PC-8801 はホビー向け機種とみなされるようになっており、JIS 第二水準漢字を利用可能なソフトが少なかったことが一因である。またそれとともに、搭載にあたって必要になる ROM チップが非常に高価であったことも大きな理由であった。

FM音源

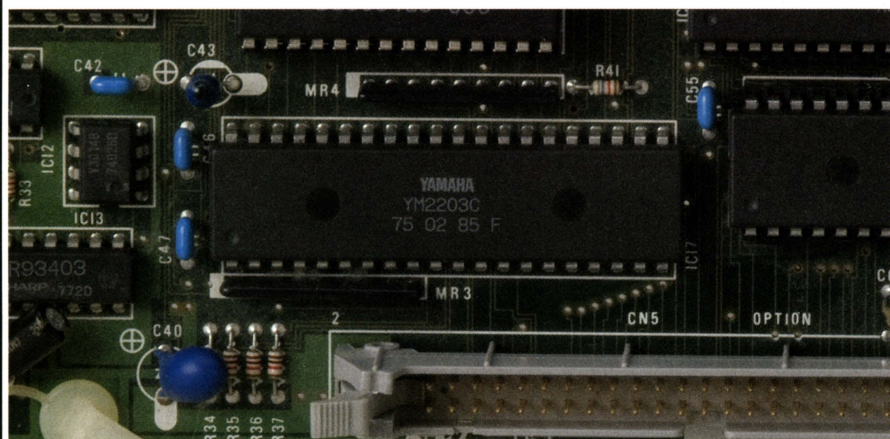
ホビー機としてのPC-8800シリーズの隆盛を決定づけたのが、このFM音源機能である。今のパソコンでは見られない機能だが、独特のシンセサイザーらしい音色で再生されるデモ曲に店頭で聴き入った方も多いことだろう。

PC-8801FA2、PC-8801MA2



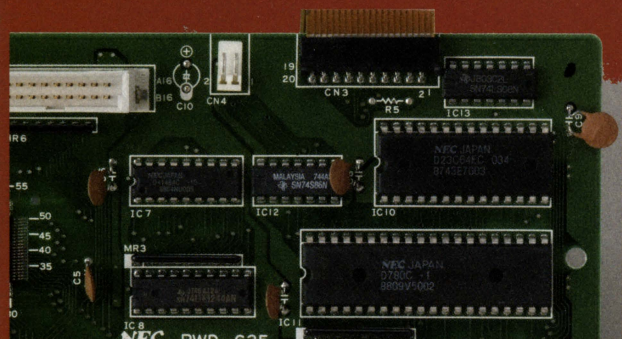
PC-8801FA / MAに初搭載されたFM音源チップ「YM2608B (OPNA)」は従来の「YM2203C」の上位互換チップである。FMが6音に倍増し、SSGに代えてリズム音源が6音搭載となったほか、4BitのADPCMが1音使用可能という、極めて強力な仕様であった。リズム音源はチップに内蔵されたサンプリング音を再生するもので、ADPCMともども決して高音質ではなかったが、FM音源では再現不可能な厚い音が出せるというメリットがあった。

PC-88VA、PC-98DO



PC-8801mk II SRで初搭載されて以来、PC-98DOまで長く搭載された「YM2203C (OPN)」は4オペレータで同時発音数がFM3音+SSG3音+ノイズ1音という構成のモノラルFMシンセサイザーチップである。FM音源としての表現力はそれほど高くはなかったものの、複数の音源を内蔵していて使い勝手がよく、それまでのビーブ音やPSG (SSG) 音源のみによるものとは比較にならないほど魅力的な音楽再生が可能であった。

F D コントローラ に 搭 載 さ れ た Z 8 0



プロテクトの互換性保持のためもあり、FDコントローラ制御用CPUとしてμPD780C-1が最初から最後まで搭載され続けた。

PC-8800シリーズの重要な特徴の1つとして、5インチ2Dドライブの制御がパラレルインターフェイス経由によるインテリジェントタイプになっていて、フロッピーディスクコントローラ (μPD765) の制御用としてCPU (μPD780C-1) と16KB分のメモリが別途搭載されていたことが挙げられる。

これにより、メインCPU側はわずかなコマンドで複雑な動作を行わせることができた。また、メイン側のCPUを止めずにFDDアクセスが可能となり、さらにこれが独立したコンピュータであることを利用して、このCPUをサブCPUとしてディスクアクセスのない時に計算処理作業に流用することも可能であった。

キーボード

88のキーボードは大きく分けて3種類に分類できる。初代用、PC-98DO / DO+用、そしてそれ以外の各機種用の3種である。言い換えればそれは、PC-8800シリーズが歩んだ盛衰の歴史そのものである。

PC-8801



キー配列やデザインはPC-8001のそれを基本としており、理不尽なカーソルキー配置もそのまま継承している。にもかかわらず、テンキー側に四則演算に必要なキーが全て搭載されており、当時のNECのビジネスコンピュータ観がいかなるものであったかがうかがえよう。キースイッチは当時定番のアルプス電気製メカニカルスイッチで、強靱かつ優れたタッチのスイッチであった。もっとも、薄い分離型キーボードに適当なタイプのキーボードユニットが入手できなかったのか、PC-8001本体ほどではないが、かなり分厚く重いキーボードに仕上がっている。

PC-8801FA、PC-8801MA2



基本的なレイアウトは初代に準じるが、この世代になるとディップスイッチのメモリスイッチ化や日本語処理機能の追加などで搭載キー数が一気に増え、さらに苦情が多かったカーソルキーの配列変更も実施されて、かなり実用性が向上している。注目されるのはキートップの表記が極力日本語化されていたことで、初心者への配慮であったと考えられる。キースイッチは定評のあるアルプス電気製が引き続き搭載されており、タッチも良好であった。ちなみにPC-88VA系も右上部の機種名ロゴの表記こそ異なるが、これと共通品を採用している。

PC-98DO



PC-98DOのキーボードは当時のPC-9800シリーズのうち、PC-9801VM11等と共通の、[XF1] ~ [XF5] キーを持たないタイプのキーボードを基本としている。キースイッチはタッチが秀逸なことで定評のあったNEC自社製で、このキーボードもその恩恵で非常に良好なキータッチを実現していた。ただし他の98用とは異なり、内蔵コントローラのプログラムに変更が加えられていて、88モード時に[GRAPH]キーが[PC]キーとして機能するようになっていた。このため、PC-98DO / DO+ではこのキーボードなしでは88のメモリスイッチが操作できなかった。



小林貴樹 + 松井文也

Takaki Kobayashi

Matsui Fumiya

デービーソフト・イン・アーリー・デイズ

サ ッ ポ ロ バ レ ー を 照 ら し た 曙 光

小林貴樹 (こばやし たかき)

シンセサイザーを買うはずがパソコンを購入してしまい、気がつけばゲームとプログラムにどっぷりはまる。デービーソフト入社後は、アイデア満載の企画書をもとに上司(松井文也氏)をこき使う自称“極悪人”。現在も社長(松井)に追いつくべく、努力し続ける毎日。(株)アジェンダのコンテンツ事業執行役員。

松井文也 (まつい ふみや)

大学在職中のアルバイトがきっかけでコンピュータランド北海道(後のデービーソフト)に入社。主にBASICなどの言語ソフト、ワープロなどのビジネスソフト開発に従事するが、後から入社した小林貴樹氏の下で『うっていぼこ』などのゲームプログラマーとしても活躍。現在は(株)アジェンダの社長。

インタビュー・文●多根清史 構成●清水久美子 協力●(株)アジェンダ

北海道のサッポロバレーにしながら、デービーソフトはいつもパソコン文化の中心にいた。
200面ものステージが圧倒的な『フラッピー』、ありったけの新機軸を詰めこんだ『うっでいぼこ』、
そして一度はワープロソフトの天下を取った『PIEXE』。
そんな独特の存在感を放つメーカーを支えたふたりが、ついに登場！

ふたりの“仙人”が作った 『フラッピー』

北海道の経済・文化ともに中心といえる札幌には、高い技術を持ったIT関連企業が集まった地域がある。いわゆる「サッポロバレー」（シリコンバレーにあやかっただけの通称）。PC-8801が現役だった頃から、日本のコンピュータ産業をけん引し、その名前にふさわしい役割を担ってきた。

そんな企業群の中でも、デービーソフトという企業は、ひときわ異彩を放っている。『フラッピー』や『ヴォルガード』など、PC-8801ユーザーに限らず、ゲームを愛する人たちの心に足跡を残したソフトの数々。また、『春望』や『PIEXE』といったビジネスソフトに出会った人たちは、口々に漢字環境への驚きと使いやすさを回想する。

そんなデービーソフトの誕生は、PC-8801登場のさらに昔、約25年前へとさ

かのぼる。

「デービーソフトの前身はある計器メーカーの社員が作った会社でしてね。当時のメンバーふたりができればいいのはソフト屋さんしかないということになりました。当時はハドソンさんが伸びていたので、『マリンどんべえだあ』など、PC-8001用のゲームをガンガン作っていましたね」

かなり初期からデービーソフトに参加していた松井文也氏は、当時をそう振り返る。そんなクオリティが改善されたのは、自称“勢いだけのアイデア人間”、小林貴樹氏が入社した前後だったという。

「高校に入ったときにコンピュータを買って、BASICで組んだりしてました。88は友だちが持ってたのですが、うちはお金が余りなかったので僕が持っているのは（カシオの）FP-1100だった。でもこれが遅い。BASICではどうにもなくなって、やむを得ずアセンブラを

始めたのです。それで高校卒業のときに求人広告を見て、意外に軽く入っちゃった」

そしてデービーソフトを北海道の一角から、全国区の人気ソフトハウスに飛躍させたのが、パズルアクションゲームの『フラッピー』だった。

「あれは、仙人のようなゲームデザイナーの方がふたりいて、たまに会社に来ては、企画書をポンと置いていなくなる。僕は入社したばかりだったから、社員かどうかさえ分からなくて。その書類にはドットの置き方のここが違う、とかすごく細かい指示が書いてあって、それを見ながら誰かが作るわけです」

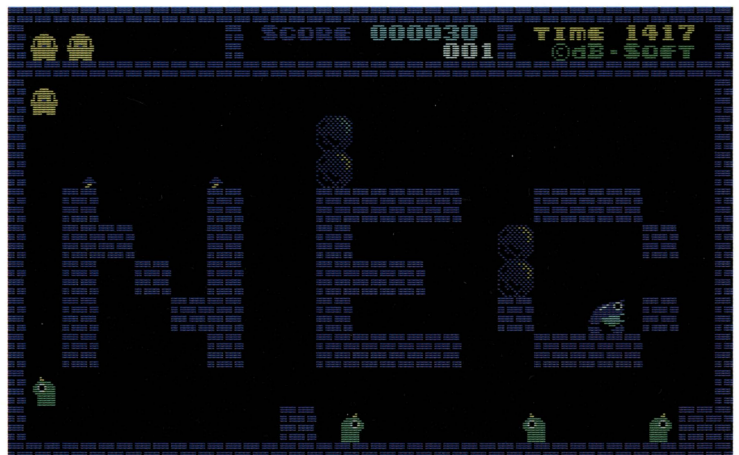
不思議な企画者のふたりは、やはり有名な『ヴォルガード』の作者でもあった。これら2本は多くのプラットフォームに移植され、デービーソフトを成長させる原動力となったのだ。

「最初はX1版、それから88に移植して、MSXにいったのかな。PC-6001版

仙人みたいなゲームデザイナーが、ふらりと来ては企画書を置いていくんです。『ヴォルガード』と『フラッピー』は実はこの人たちが作者。

『フラッピー』

デービーソフトを代表するアクション&パズルゲーム。主人公フラッピーを操作して、青いブロックを青いエリアの上まで運ぶ。実はフラッピーの故郷の星が侵略されて爆発し……という壮大な物語は、もはや忘却ののかなたへ。



サポートのお姉ちゃん総出で『フラッピー』の200面を打ち込んでましたね。

も作ったし、全部の機種に移植したと思いますね。そのステージを作るのも大変だったけど、今考えるとひどいのが多かったな。(スタッフの)名前が書いてある面とか、乱数しだいでは解けなくなる面とか。スタートして敵がこっちに動かないきゃ絶対に死ぬ、みたいな(笑)」(小林氏)

全部で200面という圧倒的なボリュームの裏返し、一面ごとの品質は正直言ってバラつきが激しい。発売から数年後も、涙ながらに問い合わせる電話がサポートにかかってきたこともあるらしい。それもまた、子供から大人にまで愛されたヒット作らしい逸話である。

「面エディタみたいなツールがあって、それを現場の人だったり、サポートのお姉ちゃんだったり、アルバイトが打ち込んでましたけど、今考えると無茶な作り方ですよ。どこでバグが出てもおかしくない」

開発を助けるミドルウェアについて

も、デービーソフトは時代を先取りしていた。そうした環境は、松井氏による縁の下での努力のたまものだった。

「『フラッピー』の前に、まずコンパイラを作りました。ゲーム専用の、BASIC風に見えるものをね。だからX1版を作った後に、他のハードへの移植がしやすかった。でも88は、X1と違ってPCG¹なかったから、もう対応できなかったのです。全部グラフィックで動かさなきゃいけない。で、88用のコンパイラも用意してたのですが、結局はアセンブラで作り直しましたね」

開発に使われたコンパイラは『デービーコンパイラ』として市販され、アマチュアプログラマーたちに愛用された。のみならず、他社の商業ソフトでも、このコンパイラで作成されたものは多い。

とにかく人気を博した『フラッピー』、実はこんなエピソードもある。

「海外のファンからソフトが送られてきたんですよ。英語で移植しましたと手

紙に書いてあって、起動したら、タイトルが『フロッピー』(笑)。パチモノなのですが、商品として売って欲しかったのでしょうね。しかもアップルII用なんだけど、オレンジ(アップル非公認の互換機)で作ったらしくて」(松井氏)

『P1EXE』は日本一売れたワープロソフト

1985年頃、『フラッピー』を皮切りにしてゲームソフトが相次いでヒットし、デービーソフトにも事業拡大の機運が生まれる。そのひとつの方向が『春望』など、当時まだPC-8801市場では本格化には遠かったビジネスソフトである。松井氏は、それらワープロソフトの立ち上げからPC-9801用の『P1EXE』まで、ほぼ独力で進めてきたという。

「ゲームほどでないにしても、かなり苦勞しましたね。スクロール機能をハード的に処理させられるわけじゃないので、全部ソフトウェアでやる必要があっ



『ヴォルガード』

3機の戦闘機が合体するシューティングゲーム。合体に必要なエネルギーが貯まるまでの前半は、逃げまくらなければいけないので非常にたいへん。ファミコンへの移植版(『〜II』)は、隠れた名作とブッシュする声も。



『P1EXE』

元PC-8801ユーザーの中には「某国民的ワープロソフトよりも使いやすい」と懐かしむ人もいる。統合環境型ビジネスソフト。凝った野線が簡単に引けたりと、日本の書類事情への気配りが行きとどいていた。

*1 キャラクターのパターンをROMでなくRAMに持ち、書き換え可能とした機能。

た。それで、アセンブラの中でLDI（ロードインクリメント）をずらーっと並べて高速化したりとか²」

またワープロソフト特有の難問として、各種プリンタへの対応がある。当時のプリンタは規格が統一されておらず、メーカーが標準ドライバを提供していたわけでもなかった。よって全機種について、ソフトハウスが用意する必要があったのだ。

「だいたいフロッピーのアクセスも、トラックとセクタを見てという作り方でして。ファイルネームでアクセスなんて、夢のような話でしょ。フォーマットも各社バラバラで、自作しなきゃいけない。ここの間隔を短くすればいいんじゃないとかね」

さらに、現在ならOSに組み込まれているこれらのドライバを、限られたメモリ空間の中へ収めなくてはならない。この辛さは並大抵ではなかった。

「メモリも不足してるから、VRAM

の中にテキストデータ押し込んだりしてましたね。RGBプレーンの1枚だけを表示に使って、あとはバッファにするといい。ゲームだとさらにメモリが足りなくて、フロッピーディスクコントローラを殺して、そのメモリを使ったり。漢字のテキストVRAMの裏にあるRAMも探すとか、とにかく使えるものは何でも使いましたよ」

そうした苦勞が報われて、続く『スーパー春望』も評判は上々だった。そしてついにPC-9801用の『PIEXE』が登場。「日本で一番売れたワープロソフト」として、その栄光に輝くことになる。

『『春望』の名前は、自分が好きな『国破れて山河あり〜』という漢詩からです。『スーパー春望』の次に作った『P1』は、これで88用のワープロソフトは最後にしようってことで。もう主流はPC-9801になってましたからね。『PIEXE』のときも与えられた時間は少なかったの、やはりきつかったですよ」

当時ワープロソフトの分野には、名うてのソフトハウスが次々と参入し、まさしく激戦地となっていた。つばぜり合いの中では、ライバル同士の研究も盛んとなる。特に同社の『春望』とキャリーラボの『JET88』とは、「北海道VS九州ワープロ戦争」の様相を呈するほどの激しさをきわめた。

またビジネスソフトは、マイコンに慣れてない顧客も多く、想像を絶した反応をする人もいたらしい。

「フロッピーが壊れたというから、コピーして送ってくださいと言ったら、フロッピーを紙にコピーしてきた人もいましたよ（笑）」

今なおビジネスソフトの多機能化は進むばかりだが、『PIEXE』の使いやすさを懐かしむ元ユーザーの声も少なくない。ただシンプルだけではなく、日本独自の事情を踏まえた、かゆいところに手が届くインターフェースだったのだ。

「未だにあれで充分だなんて思います

column

『うっでいぼこ』は史上初だらけ？

常に時代の一步どころか三歩先を進んだデービスソフト。その代表作の1本である『うっでいぼこ』も、どこを切っても実験的要素のカタマリだった。第一に、画面に手前と奥の立体的な遠近感があること。

それ以前にも、2枚の液晶を使って奥行きを表現したバンダイのLCDゲームもあったが、パソコンゲームに限りていえば初の試みのはず。今の対戦格闘ゲームの「ライン移動」（『餓狼伝説』シリーズなど）の原型になったのかもしれないのだ。

また、昼から夜になると（背景の色

が変わる）お店が閉まるという「時間の経過」は、どこかで見たような……そう、『ドラゴンクエスト3』（1988年）よりも約1年、こっちが先だったことを確認しておきたい。

第三に、主人公のぼこは、木の人形だけお腹が空く。この「空腹度」というシステムは、同じ年に、海外ゲームの『ダンジョンマスター』でも採用されている。それに、スロットマシンで稼ぎまくれるのも新しかったが、やりすぎると「警察の手入れがある」ところなんかは、まだドラクエさえも追いついていない？



² LDIとはブロック転送の命令。これを自動的に繰り返すLDIRを実行するよりも、LDIを複数書いた方が速くなるというテクニック。

『うっでいぼこ』はファミコン版で、 しっかり処理させすぎたら面白みが半減した（笑）

ね。4倍角があっていいし、回りこみは便利だし、漢字も扱いやすかった。PCGっぽい機能もついていて、キャラクターをぼんぼんと置いて、作画も楽にできましたし。でも『PIEXE』の開発を思い出すたびに、今でも身体が苦しくなります（笑）

『うっでいぼこ』は 早すぎた名作？

リソースの限られたマイコン用ソフトの開発も困難をきわめたが、ファミコンへの移植は、また別の苦労がつきまとった、とゲーム畑を歩んだ小林氏は語る。

「PC-8801では、座標をレジスタに代入するところを書き換えるプログラムを作っていて。今だったら絶対やらないですけど、当時はそのやりかたが社内では当たり前になっていました。それで失敗したのが、ファミコンにのつけたとき。まだ若造だったので、なんで動かないのかぜんぜん分からない。その隣で、先輩

がニヤニヤ笑っていて、俺には分かるとか言って（笑）。ファミコンのROMは、マイコンのRAMと違って書き換えられないのですよね」

そして『フラッピー』の移植を終えた小林氏が、初めて自ら企画を立てた作品こそ、『うっでいぼこ』だった。

「今考えると、とんでもない作り方をした気がします。入社したばかりの新人が、当時の技術部長をこき使ったのですから。まだ技術がそんなになかったもので、核になるところはお任せして。それで、自分はセオリーを無視した周囲のプログラムを作って、みんなを困らせていました。容量に収めようとする気持ちがなくて、やりたいことをやるために、こんなところで急にデータを読み込む、みたいな。元から仕様書もないし、思いつきで面をバンバン増やしちゃう」

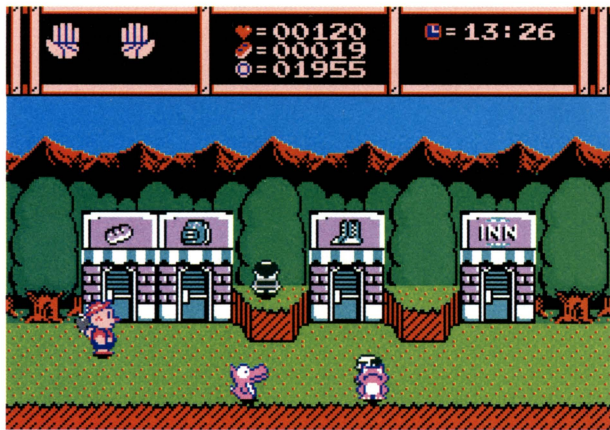
フロッピーや64KB程度のROMカートリッジに入ったPC-8801やファミコンのソフトは、個人の思いの丈をそのまま

ゲームの形に結晶できた。なにしろ『うっでいぼこ』には、昼と夜に変わる時間の経過や、キーワードを覚えて会話を助ける「記憶システム」、そして「み、みずをくれ……」と言ってる人にミミズを渡してあげるといった、奇抜なアイデアがありっただけ詰め込まれていたのだ。

「右手と左手の概念があったり、持つと絵が変わるのもやりましたね。たいがいの新しいことは入れたけど、やりすぎちゃった。元々が怪しい3次元風の画面でしょ。モノを前に投げたのに、なんで上（高いところ）にいる敵に当たるんだよとか。それが、ファミコン版でちゃんと影も付けて3次元的に処理したら、面白くなっちゃった。このいい加減さが味だったみたい（笑）」

『うっでいぼこ』は多くのハードに移植されたが、その特性の違いゆえの失敗談もあるという。

「X1に移植するときに、PCGが使えるから解像度を下げて、でっかい敵を出



『うっでいぼこ』

こちらはファミコン版。可愛らしい外見に反して、あまりに難しすぎて、最後までクリアできずじまいのユーザーも多い。パソコン版とは謎やお話が微妙に違っている。グッドエンドを見た人は、胸を張って自慢できます。



『今夜も朝までパワフル麻雀Ⅱ』

4つのモード（ノーマル、エキサイト（脱衣）、さすらい（アドベンチャー）、ぼこまあじゅん）が遊べる麻雀ゲーム。特に『うっでいぼこ』のぼこが主役である「ぼこまあじゅん」（ドンジャラだが）の人气が高かった。

してみた。すると上の人にすごい怒られてましてね。前のパッケージ写真を、全部取り替えなきゃいけないから(笑)。技術者としては面白い程度感覚だったんですが、振り返るとえらいことをやっちゃったなと」(小林氏)

ほかの誰でもない、「ゲームを作る人」にすべての権限がある時代だったのだ。

ライバルメーカー達との熱き競争

おふたりが、20数年の時を経た今だからこそ明かせるエピソードも多い。時の勢いがあって加速していた当時のソフト業界は、常識のハードルを軽々と飛び越していたのだ。

「他社のソフトもよく研究しましたね、HPのすごい高いICEも買ってあって。デービーソフトは機械には投資するから(笑)。それを使うと、他の人のハード制御テクニックが予想しやすくなります。例えば某社のゲームは、(88)SRの頃か

ら画面のタテが短くなってましてね。何でだろうと思ったら、SRからALUという専用チップがついて、同じ画面の中でデータ転送がやたら速くなった。で、画面の上下を黒いテキスト文字で覆って、その裏に使うパーツを置いておくんですよ。テキストオフてやると、ぱっと絵が出てくる」(小林氏)

やはり同じテクニックが、家庭用ハードでも使われていたが、そんなやり取りが業界の技術レベルを底上げしていったのだろう。

「他の会社がやっていることを想像して、ハードウェアの資料を隅から隅まで見て考えることが楽しかった。あの頃はファルコムやキャリアラボ、マイクロキャビンがすごかったですね」

その上、同郷であるサッポロバレーの中のライバルも手強かった。北海道のもう一方の雄、ハドソンとのつばぜり合いも激しさを増していったのだ。

『『桃太郎電鉄』は、(デービーソフト

の)『鉄道王』に刺激されて発売されたのではないかなと思います。ハドソンがBASICを発売したといったら、うちもやっぱりBASICを出したし。ハドソンさんの方が売り方は上手かったですね」(松井氏)

他社に先を越されれば、それを意地でも超えてみせる。新しい技術へのチャレンジはとどまるところを知らなかった。ソフトの売上を無難に伸ばそうとするなら、すでに普及した世代前のPC-8801に合わせて開発した方が合理的だ。しかし、小林氏は「常に最新ハード対応」にこだわり抜いた。

「新しいオプション機器が出るたびに、全対応するのが好きでした。X1のFM音源ボードも、真っ先に32音を鳴らしましたし。『うっていぼこ』も(88)SRが発売された頃だったので、アナログパレットにも対応した、無印の88用にデジタルでも組む。デバッグが面倒になるのに、よくやったなって。そうそう、



デービーソフトの発祥の地・サッポロバレーを中心とした、北海道のIT事情を紹介する新聞記事。サッポロバレーの母体となった「北海道マイクロコンピュータ研究会」を立ち上げた青木由直氏は、現在も「青木塾」を主催している。

開発者がお互い「こいつはすごい」って言わせたくて。

ウルフチームのゲームで、1本だけ悔しい思いをしましたよ。新しい音源対応というのが、何とカセットのモーターを使った音だった。確かにOn/Offを高速に切り換えれば音階もつくけど機械が壊れるって(笑)」

こうした最先端の技術の追求に加え、ほとんどすべての現行ハードへの移植、新ソフトの矢継ぎ早な開発、たび重なるバージョンアップ等、現場のスタッフは過酷な仕事量に迫られることになる。

「自分で全部やってるから夜寝なくても全然気にならないし、仕事も趣味の延長上という感じでしたから、会社に普通に布団がありましたね。家を空けて帰ってきたら、炊飯器の中味が酒っぽく発酵していたり。職場は4Fと6Fに分かれてましたが、両方とも徹夜してるんですよ。で、向こうはカラオケし出すんですよ、こっちは寝てるのにうるさいっちゃうの(笑)。ひとりで朝と夜とで、何本ものソフトを掛け持ちして世話をしました

し。一番ひどいとき、3カ月間で家に帰ったの3日とかありましたよ。一方で会社にはシャワーはついたし、食堂もあったし、テニスコートもできたし。社長室のトイレで用を足した人がいて、お触れが出てましたね。ちゃんと後は流すようになって。(松井氏)」

デービーソフトは「負けず嫌い」の集まりだった

その後古巣を離れて、新会社のアジェンダに移られたおふたりだが、数々のハードを遍歴した中で、やはりPC-8801など8ビットの時代とデービーソフトには、特別な思い入れがあるという。今もゲーム開発の第一線に立ち続ける小林氏はあの頃を振り返り、「ソフト作り」を取りまく環境の変化を次のように語る。

「ゲームセンターにあるゲームに憧れていて、ああいうものを作りたいなあ、という想いを実現できるのが8ビットのコンピュータだった。使える色は少ない

けど、思ったことが何でもできましたし。でも家庭用のゲーム機がアーケードの性能を追い抜いちゃって、方向性はこれでいいのかな、という気がしますね。今は携帯電話用のゲームでも、ちょこっと遊んで、駅に着いたら止められるという取っつきやすさが求められる。斬新なゲームの場合、今までにない操作方法がメインになることが多い。だから初めての人には少々とっつきにくくなって、面白さが分かる前に遊ぶのをやめてしまうことが多くなってしまふ。何でもかんでもパラレル進行する『ガチャろく2』も斬新過ぎたのかも。伊集院光さんが妙に気に入られて、ラジオ番組の中で「ガチャロクコーナー」まで作ってもらったのですが、続編を出せなくて申し訳ないことをしたなど」

記憶メディアの主流がフロッピーやROMから光ディスクへと移行して以来、ソフトの開発は個人の手には負えなくなった。その一方で、ゲーム文化の成熟に

日本一売れた『P1EXE』を初めとするワープロソフトを一手に統括した松井氏と、『うっていぼこ』などのゲームに“デービーソフトらしさ”といえるユニークな発想を注ぎ込んだ小林氏。「ビジネスとホビー」の両輪となったおふたりだ。



いまだできるアジェンダソフト

そこはかとなくデービーソフトの「懐かしさ」と「斬新さ」の面影をしのばせる？ いくつかどこかで出会っていた、アジェンダソフト製のゲームソフトとビジネスソフトを一挙に紹介！

反比例して、人々のゲームへの接し方は際限なく軽くなっていく。かつてマイコンと人間が正面からぶつかり合った絢爛たる火花のきらめき、そのひとつがデービーソフトだったのだろう。最後に、松井氏が在りし日の職場にして学舎に贈る言葉をもって、締めくくりとしたい。

「デービーソフトは自分を育ててくれた大事な会社でしたね。開発者同士が、お互いにすごいと分かっているし、こいつにすごいって言わせたくて、高め合っていたという感じです。敵対心はなくて、負けず嫌いの集まりでした。あの企業文化があったから、今のアジェンダもある。惜しまらくはなくなってしまうこと。もし可能なら、もう1回できるといいですね。OBソフトとか（笑）」



『だれでもアソビ大全』

(NintendoDS)

トランプや花札、将棋、ダーツなど全42種類の定番ゲームを詰めこんだ、ハマり度の高いソフト。最大8人でゲームシェアリング可能。

©2005 Nintendo All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

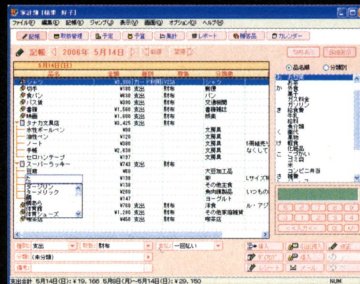


『俺の料理 PS one Books』

(プレイステーション)

アナログコントローラーのスティック2本で、“切る”“焼く”“ゆでる”などを再現した料理ゲーム。本当に料理が上手くなる？

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

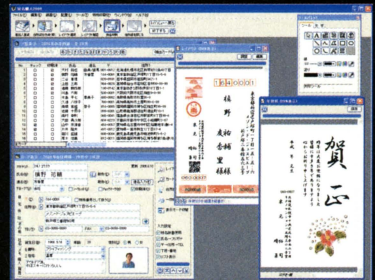


『ガチャろく2 今度は世界一周!!』

(プレイステーション2)

すぐろくとアクションゲームが合体したボードゲームの続編。80種類もの本格的なミニゲームを大人数で遊べる。マルチタップ推奨。

©2003 Sony Computer Entertainment Inc.



『宛名職人2006』

(PC版)

名前の通り、人名外字を1820字も収録した、宛名に強い多機能年賀状ソフト。住所録にパスワードもかけられるので、個人情報も安全だ。

©AGENDA

『ミラクル家計簿4』

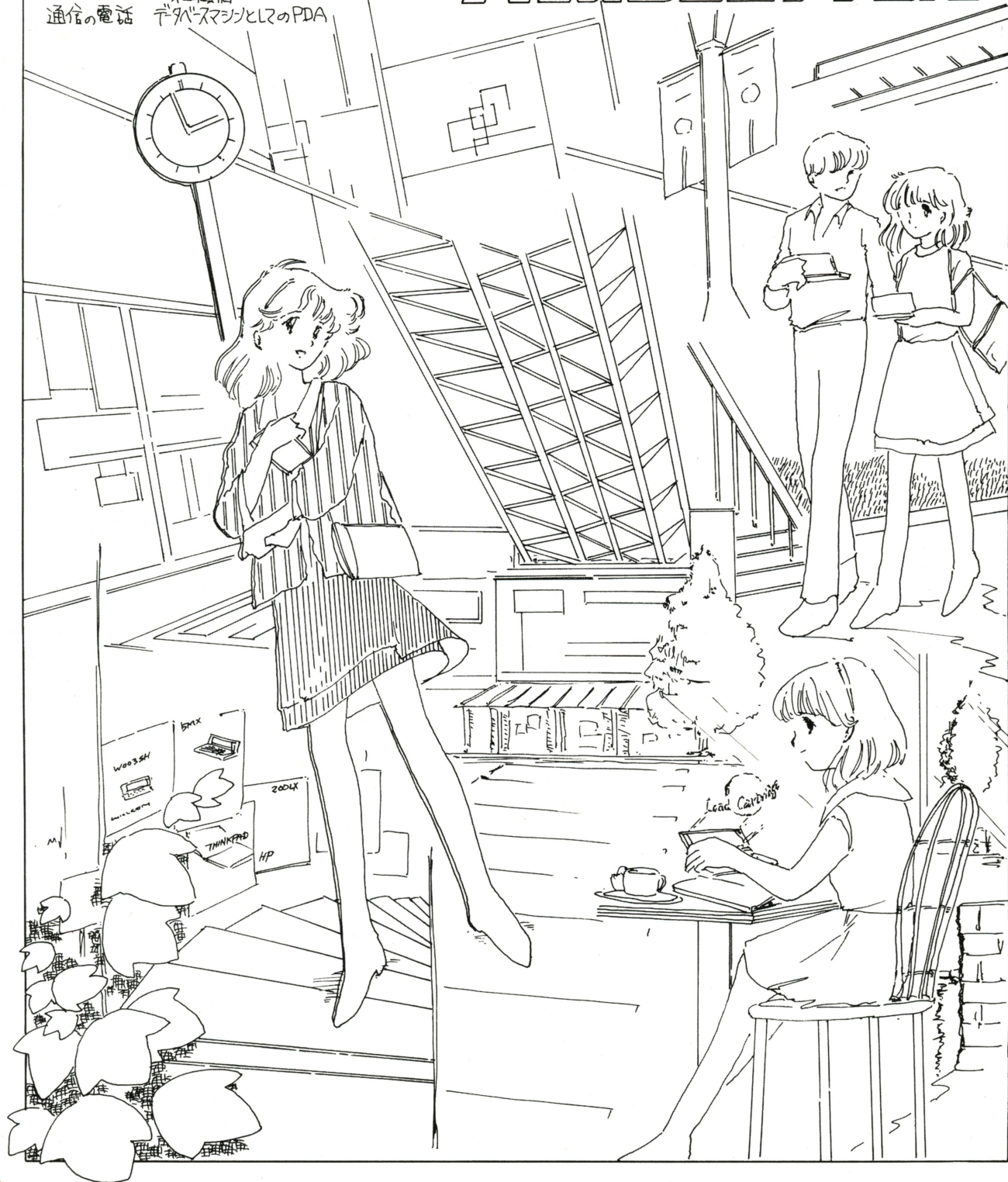
(PC版)

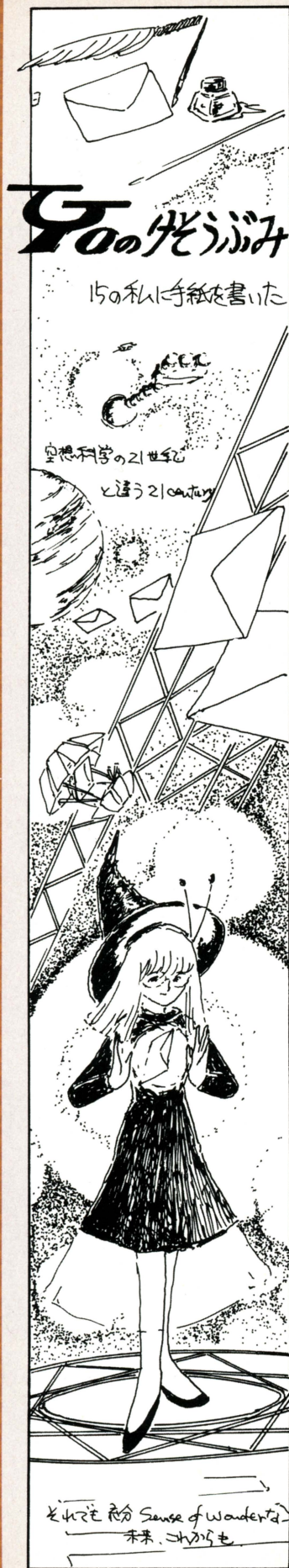
将来の預金やローン返済を簡単シミュレートできるほか、おサイフケータイやEdyカードの買い物履歴を取り込める家計簿ソフト。

©AGENDA

Tiny BASIC NEWSLETTER

通信の電話
オマケ頭脳
データベースマシンとPDA





人・人・人・人・人。見渡す限りの売り場。レストランの前の長い待ち行列。走り回る小さな子ども。それを追うお腹の大きな若いお母さん。エスカレーターを肩を抱き合って上がっていく恋人たち。ねえ、ここって、ほんとに秋葉原？

お久しぶりです。Yoです。ここのところ、2週に一度くらいの割合で秋葉原に行く用事があるのですが、行くたびに街や駅の様子が少しずつ、でも確実に変わっていくのに驚かされます。JRの改札機の位置がずりずりっと移動していたり、「ここを通れるはずはなかったのに」という場所に通路ができていたり。ばぁんと新しい改札口まで登場したときは、ごしごし眼をこすってしまいました(おまけに、最後にできたのに「中央」改札口だなんて…)。最近の秋葉原は、ふと気が向いてゲーム機のスイッチを入れると、新しい迷路が現れるダンジョンみたいです。

新しいビルでの買い物や食事は楽しいし、薄暗い駅が明るく便利になったのも嬉しいけれど、Yoは「古き良き時代」への懐かしさもどこか感じたりします。クラスメートのPC-8801が眩しく見えたあの頃。うら若い女の子が歩き回るにはかなり居心地が悪くて、夢色のパーツがギッシリ詰まった道具箱みたいな街、アキバ。今も変わらないお店が沢山あるとはいえ、昭和のアキバと2005年のAkibaはまったく別の街のような気がするのです。

時の流れは街も変えるけれど、人も変えていくというわけで、現在、Yoは社会人入学した「女学生(!)」として、通学定期で毎日学校に通っております。月刊ASCII編集部でのアルバイトをスタートに、コンピュータが主役を張る業界ですーっと生きてきたのですが、がらりと方向転換することにしました。何を?というのは、無事に卒業して資格をとれないとシャレにならないので、今のところはヒ・ミ・ツ。

20と数年ぶりの学生生活は新鮮です。クラスメートは、かろうじて昭和生まれの若者から、Yoより上のお姉さままでと実にさまざまです。「Yoさん、親が夏休みに愛・地球博に行こう行こうって、うざいんですよ」「ご両親っていくつ?」「44歳ですよ」「そっかあ。そ

の世代ってさ、万博には特別な思い出があるんだよ。子どもの頃に大阪万博があったからね。付き合ってあげなよ」「へー、そんなのあったんすかあ?」といった会話は日常茶飯事。このギャップがなかなか楽しくて、飲み会にも喜んで(保護者として?)参加しています。さすがに合コンには誰も誘ってくれないけどね。

宿題1つするにしても、オンライン辞書やインターネットを使えるのが、昔の学生時代とは大違いです。いやはや便利な世の中になったもんだ…と非常にありがたい反面、情報が多過ぎて、何を選ぶかが難しいなとも思います。得たものをどう考え、何がホントで何がウソかをどう見抜くのか。長い間、仕事の中で情報を扱って慣れていたつもりだけれど、「初めて学ぶこと」だと、これでいいのかな?と時々立ち止まってしまう。

そして、もう1つ。昔の学生時代になかったものはケータイです。授業中、こっそりメールするどころか、彼氏にTV電話で手を振っているツワモノまで。おいおい、それはいかんだろう!という正論はちょっと置いておいて、「どこにいても誰かと繋がるチカラ」がここまできたかと妙な気持ちになります。教室の外をぼーっと見ながら、心だけ別のところにあるのは違って、自分のかけらが実際に外に出かけているのと同じですよ。メールはいつでもすぐに返ってくるけど、これって付き合っていることになるのかな」と恋の相談をされたときも面食らいました。Yoの感覚では、それだけのやりとりがあれば恋じゃない?と言いたいところですが、繋がることがあまりにも当たり前で簡単だと、友達と恋人の境目を見つけるのが難しくなってしまうのかもしれません。

でも、若者のそういう繋がり方を非難することはYoにはできません。ネットワークはこんなに便利ですよ。メールをどんどん使いましょう。ケータイにもこんな機能があります。使わなきゃ、使わなきゃ…そんなことを言い続けてきたオトナの責任を感じてしまうから。移り変わりの渦の中に、Yoは確かにいたのだから。

あれから20年。これから20年。Yoは新しい仕事をしながら、どんなふうにPCと付き合っているでしょう。すっかり変わったAkibaの空を見上げて、ふうっとため息をついて。白髪を風になびかせて、また歩き出すのかな。

井上クンの頁

CPUの食ひかたのCHATARはんへ

西にパソコンあらば^ひびって電線を設計し

南にDSPあらば^ひびってマイクロコードを書き^{マニピュレーション}マニピュレーションを設計する



前回*から結構

時間がたっていました。

今、何か作ろうと思うと、IBM-PC コンパチブルといわれていたものと、その上のソフトウェアで、制御装置としてはいろいろなものができてしまうようになりました。先日もアナライザを買ったら Windows2000 が動いていて、結構びっくりしてます。

測定器とかの物理現象を観察とか操作とかする場合、特にモーターを回すとか、多くのスイッチを操作するとか、電圧を測るとかの PC の苦手な短い時間での正確な繰り返し動作について、以前は 7400 シリーズ、加えて Z80 とか TI9900 を組み合わせで作ったりしていました。

“離れて”とか“自動的に”の繰り返し制御には PC と USB か、シリアルで接続する仕掛けを装置に用意すれば、ネットワークにも繋がられる。制御用のコンソールは PC の画面とキーボードで代用できる。便利になりました。

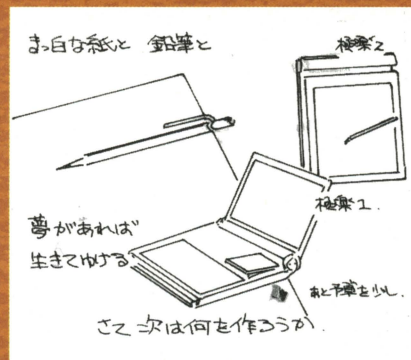
えーと、今は Pic16F84 とか Renesas の H8 のマイクロコントローラ 1 個で結構いろいろできます。それですと 0.1 ミリ秒程度の作業向けです。更にマイクロ秒以下の用途には、CPLD・FPGA が使えるようになってきました。以前カルノー図がどうこういっていたときの PLA の熟れの果て(?) ですね。

CPLD や FPGA は今はハードウェア設計の領分なのですが、本当はソフトウェアの担当の人が書くと、おもしろいものができるのでは? と思っています。もっと速度が欲しい部分、カットアンドトライが必要な部分、普通の CPU の苦手な並列処理の部分。認識機能とか連想記憶とかを含めて。

コードを書くと、できあがるものはハードウェアですから、並列に処理してくれます。と言っても、C 言語書きさんの好きな

スタックもないし malloc もできないけど。if-then 文とか case 文とかはあります。算術演算も書けるので、普通にプログラムが書ける人なら大丈夫かと。ハードウェアなので、動的に変数とか領域取得ができませんね (今は)。でも Field Programmable... と変更できるのですから動的な割付もできるようになるのでは? と思うので、ソフト屋さんにも、更に敷居が低くなるかな。

しかし、仕事をしていると「ハード屋」「ソフト屋」と分けて言いますが、そもそも、この分け方は変で、一つの仕事をするには両方理解していないと良いものができません。大きな仕事では人の担当部分を理解して自分の担当部分でベストを尽くしたい。



広い意味でのデザイン屋でありたい。それは「作者」であり、設計者だけでなく「経理屋」「企画屋」「マネージ屋」皆、デザインする者であり、広い意味で何かを作るものですよね。お互いが得意なところを自信を持って 1 つの何かを作り出すために協力する。

ところで、

はじめの測定器の話 (なんのアナライザとは言えないけど) にはオマケがあって。会社のネットワークにつないだ途端に

Virus にやられてしまったのにも、ビックリしました。測定器の復旧に結構時間がかかりましたねー。おまけに、ネットワーク委員からは「Virus への対策をしていない装置をネットワークにつながないでください」と、ある意味、理不尽な説教をされてしまい散々でしたね。Virus を飼っているネットワークの方が問題だと思うぞ。

前回からの年月の間に Bit 誌が無くなる、インターフェース誌は様変わりする、目の前にあったコンピューターサイエンスもどこかに行ってしまったような気がします。データベースとネットワークが無いとコンピューターの真価が発揮できないと言っていたら、どこでもネットワークにつながり、Web で多くの人が作ったデータへのアクセスが実現してしまいました。

あと足りないものは人の相手をしてくれることでしょうか。人工知能は検索エンジンの先にあたりするのでしょうか? それとも、新しい提案を家に持ってきていた、そのあたりの電化製品(?) から始まるのでしょうか。ゲームだけに人工知能が入っているのでしょうか。

アトムは居ない、HAL も、木星ロケットも無い。夜は無慈悲な夜の女王のネットワークコンピューターも無い 21 世紀ですね。

とは言え、まだまだコンピューター関連はおもしろいです。

最近では IT 関連と言う? ちょっと違うかな? コンピューターサイエンスが無い? さて、ゴタクはともかく次は何を作る努力をしようか? すみません、ハード屋(笑) なもので、もう ASCII の読者さんには、少しずれた話ですね。

それでは、また。

SomeWhere, SomeTime.

※「井上クンの頁」はパーソナルコンピュータ総合誌『月刊アスキー』の 1978 年 4 月号より連載を開始し、途中何号か休載 (締め切りを 90 日間ブッチしたことも) しながら 1979 年 12 月号まで掲載された「マイコンエッセイ」。マイコンユーザーなら思わずニヤリしてしまうユーモアたっぷりの文章で人気を集めた。現在、井上氏は某大手電器メーカー S 社のエンジニアとして活躍中。

ハチハチゲームが全部わかる！

特集2

PC-88ゲーム研究

PC-8801の歴史は、ゲームの歴史でもある。

PC-8801シリーズ対応として、数多くのゲームタイトルが発売された。中には今でもシリーズ化されて発売されているタイトルすらある。PC-8801対応ゲームの血脈は、絶えることなく生き続けているのだ。

このコーナーでは、そんな歴史あるPC-8801対応ゲームタイトルを「アクション」「ロールプレイング」「シミュレーション」「アドベンチャー」の4ジャンルに分類し、代表作を紹介している。そして、各ジャンルのゲームがどのように発展していったかをマジメに解説している。このコーナーを読むだけで、PC-8801ゲームの全貌を知りつつ、それが現在のゲームにどのような影響を与えてきたのかがわかるのだ。

また、各ジャンルに属する代表的なゲームタイトルをピックアップし、年別にリスト化している。このリストを見るだけでもあの頃の記憶が蘇ってくるはずだ。

さあ、思い出のハチハチゲームの世界に再びどっぴりとつかってみようではないか。



プログラムテクニックがプレイヤーの心に響く アクションゲーム

アクションゲームには不向きと言われたPC-8801だが、プログラムテクニックがハードの不利を克服し、多くの傑作タイトルが生まれた。ホビー機の一時代を築いたPC-8801のアクションゲームの歴史を紐解いてみよう。

時代の寵児PC-8801と アクションゲーム

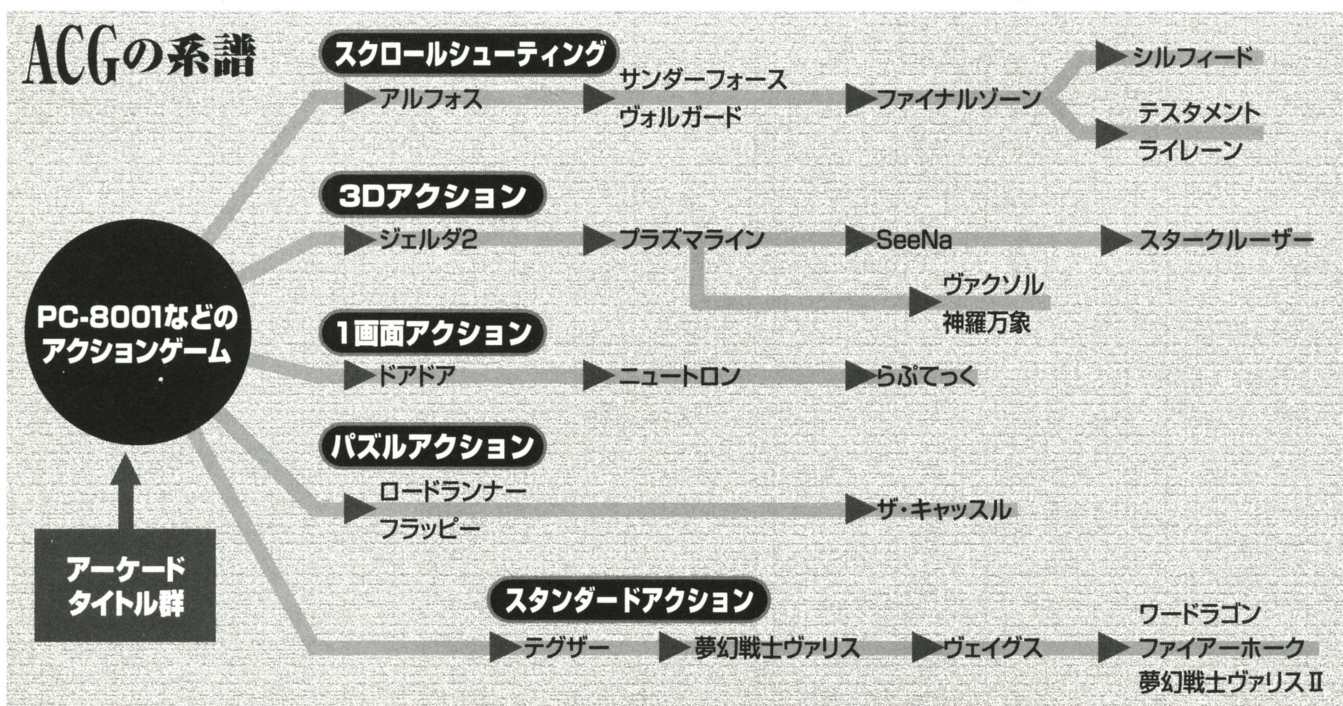
パソコンにとってアクションゲーム（以下ACG）は不得手な分野だ。ゆえに、かえってプログラマーが腕を競う激戦区となった。PC-8801が活躍した1980年代は、コンピュータのスペック上昇に伴い、さまざまな可能性が開花した時代だった。画面の色は単色からカラーになり、その表現力を増していった。1画面で完結していたステージは、画面切り替え式や何十画面分ものマップを持つスクロール

形式になった。音楽はBEEP音からFM音源、さらにはADPCMとなった。3Dの表現手段はワイヤーフレームからポリゴンになった。記憶媒体はテープからディスクになり、限られた容量に大量のデータを詰め込むデータ圧縮のテクニックがもてはやされた。

より美しく、より滑らかに。より速い動きに、よりドラマチックに……すべては拡大傾向にあった。アイデアと可能性を実現するプログラミングテクニックの時代であり、スタープログラマーの顔が見える時代だったのだ。特にPC-8801

の場合、1画面アクションから3Dゲーム、スクロールゲームまでが揃っており、アクションゲームの進歩を見る上で最適なサンプルといえるだろう。

しかしPC-8801自身は、スプライト機能を持たず、アクションゲームはいささか不得意だった。周囲にはアクションゲームを得意とするX-1やファミコンといったライバル達がいた。PC-8801のアクションゲームの歴史は、ライバルとのハード的な差を埋めようとするプログラムテクニックに彩られているのだ。



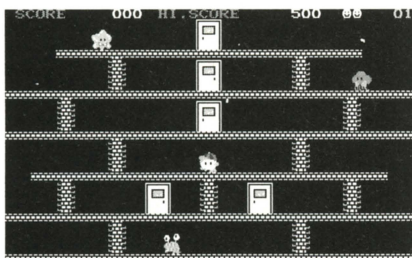
1 画面アクションゲーム

1画面で完結する、アクションの基本的な形。
限定された空間を生かした、楽しいタイトルが多く登場した。

1 画面アクション それは高密度の空間

1画面の中にすべての要素が凝縮されていて、テーマは「鬼ごっこ」が基本。限定された空間をいかに活かすかがゲームデザイナーの腕の見せ所だ。PC-8801でもさまざまなアイデアが盛り込まれた1画面ACGが多数登場した。

初期の代表作、エニックス「ドアドア」は、パソコン1画面ACGの代表作と呼んでも過言ではないだろう。主人公のチュン君を操作してすべての敵をドアに閉じこめるという内容。敵の種類ごとにチュン君を追いかけてくるアルゴリズムが違い、動きに個性があるのが特徴だった。鬼ごっこのプリミティブな楽しさとパタ

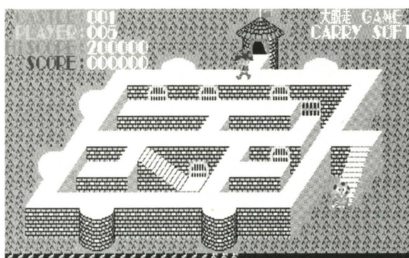


ドアドア ●エニックス開催のプログラムコンテスト優秀賞を受賞した作品。作者の中村光一氏は後に国民的ヒット作「ドラゴンクエスト」などを手がけた。現在でも携帯電話などでリメイクされ続けている。

ーン構築という戦略的な要素が組み合わさり大ヒットした。

攻撃方法にもさまざまな工夫が凝らされた。同時期のヒット作であるボーステック「妖怪探偵ちまちま」は見下ろし型の迷路で妖怪の群れと戦うという作品。武器である火の玉は、主人公ちまちまの動きに合わせて誘導できたが、追いかけて火の玉の誘導をうまく使い分けが必要がプレイを奥深くした。

キャリーラボ「大脱走」では、弾数制限のある銃や手榴弾がプレイヤーの武器となった。単に弾切れ=攻撃手段喪失となるのではなく、敵兵を倒して弾を奪って形勢を逆転も可能だった。また、助けた捕虜に「集れ」「散れ」と命令を出せたり、捕虜が敵兵に触れると独房に入れ

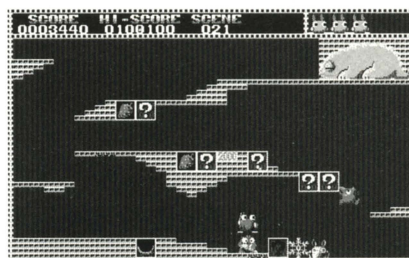


大脱走 ●敵に捕らわれた捕虜を救い出すのが目的。斜め上視点で繰り広げられるアクションと、捕虜救出にまつわるドラマチックなシチュエーションが多くのゲーマーを虜にした。

られたりとドラマチックなフィーチャーが光るゲームであった。

キャラクターをある程度大きく取れることもあってか、1画面ACGではキャラクターの可愛らしさ、表現力も重要な要素となった。

デービーソフト「らぶてっく」は、敵にやられた際のグラフィックが敵ごとに異なるという凝った趣向が盛り込まれていた。棍棒で殴られたり凍り付いたり、丸飲みされたりする主人公の姿に、やられた悔しさも倍増した。敵との接触=即ミスとならないスリリングさや練られた面構成、敵の動きの多彩さなど、PC-8801における1画面ACGの総決算的な作品となった。



らぶてっく ●独特の浮遊感と躍動感がフィールドを拡大なものとしている。敵ごとに異なるやられ演出は、パソコンならではのものとして好評を博した。

～1983年

●**AY-2 オリオン80 アスキー**
PC-6001からの移植。宇宙空間を飛び回り、敵と戦う。フライトシミュレーターの要素を含んだ3Dシューティング。

●**ドアドア エニックス**
モンスターをドアに閉じこめるのが目的の1画面アクション。可愛いキャラと動きのアルゴリズムが秀逸。

●**ディグダグ 電波新聞社**
アーケードからの移植。相手に空気を送り込むポンプや地中の岩を利用して戦う1画面型アクション。

●**バックマン 電波新聞社**
モンスターの追跡をかわしてエサを食べるアクションゲームで、世界的な人気となったアーケードからの移植。

●**フラッピー デービーソフト**
青い石を押してゴールまで運ぶ1画面型のアクションパズル。追ってくる敵はきこで眠らせることができる。

●**ロードランナー システムソフト**
海外作品の移植。迷路に点在する金塊を回収するアクションパズルで、奥深いテクニックを持つ。

●**アルフォス エニックス**
縦スクロールシューティング。PC-8801で滑らかな動きを実現し、絶賛された。

●**ゼノン 電波新聞社**
ロボットを操って戦う縦スクロール型シューティング。作者は後の「ゴチャキャラ」シリーズの父である呉英二氏。

パズルアクションゲーム

プレイヤーに思考力と反射神経を求める、

パソコンゲームに適したジャンル。PC-8801にも多くの名作が登場した。

指先そして頭脳

パズルACGは腰を据えて取り組むことが必要となるジャンルである。解法を組み立てる思考力と、それを実践する反射神経の両方が必要とされること、そして面数が多いことがその理由である。加えて、多くのタイトルには面コンストラクション機能が搭載されており、想像力が続く限り遊ぶことができたのだ。

システムソフト「ロードランナー」は海外作品の移植で、ステージ数はなんと150面。さまざまなテクニックが存在し、奥の深さでプレイヤーを魅了した。当時としては珍しい攻略本まで発売されるヒ

ットとなった。

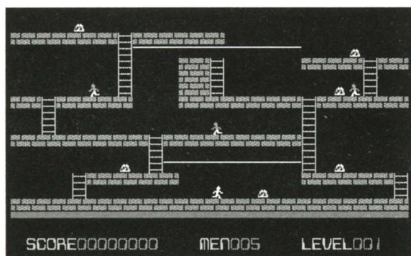
デービーソフト「フラッピー」は200のステージを収録。日本ゲームらしい可愛らしいキャラクターと「青い石をゴールに運ぶ」というシンプルなルール、下手に岩を動かすと手詰まりにもなる高いパズル性が受け、続編では面コンストラクション機能も搭載された。

ゲームアーツ「キュービーパニック」のステージ数は50。リアルタイム性とパズル要素の融合に新しい解答を出した作品である。「追ってくる敵をかわす」のではなく、思い通りの軌道で動き回るキューブを見切って鍵や出口に向けてダッシュする。接触＝即ミスではなく、キューブに挟まれてもすぐに抜ければOK

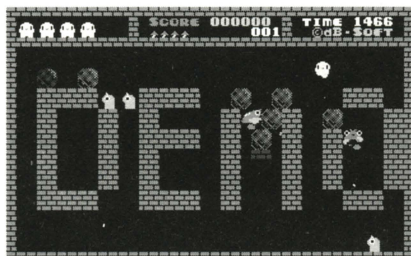
という設定がビギナーを救済し、ゲームのスリリングさを増した。

パズルACGは1画面＝1ステージで完結するものが多かったが、アスキー「ザ・キャッスル」は100面のステージ同士の繋がりが重要となる。舞台となる城の中は小さな部屋に区切られており、その1つ1つがほかのゲームでいうところの1ステージにあたる。部屋は独立しているのではなく上下左右に繋がっているのだ。一見入れない場所も、ほかの部屋を経由した別ルートで侵入可能となるトリックは新風を吹き込んだ。

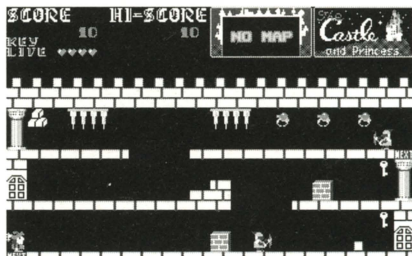
パズルACGは知性と反射神経の融合をさまざまな形で試し、スケール感で味付けされていたのである。



ロードランナー●ステージに散らばる全ての金塊を集めるのが目的。一見到達不可能な場所にある金塊も「階段掘り」「時間差掘り」「逆転掘り」などのテクニックを駆使すれば回収が可能と、奥の深いゲーム性が人気を呼んだ。



フラッピー●重力のはたらいっているフィールドが特徴で、考えなしに岩を動かすと自分が下敷きになったり手詰まりになってしまったりする。現在でも携帯電話などでリメイクされ、愛され続けているタイトルだ。



ザ・キャッスル●単一画面では解決できない謎も、ほかの画面を通れば解決できる。面と面をちないで考える大局的な視点は、従来のパズルACGとはひと味違ったプレイ感で多くのユーザーの人気を博した。

1984年

●妖怪探偵ちまみ ボスデック

迷路の中で妖怪と戦う。武器の火の玉は主人公と連動して動く。敵キャラを東洋風と西洋風から選べた。

●ちゃっくんぽっぴ ニデコムキャリー

アーケードからの移植。主人公ちゃっくんを操り、牢屋のハートを助け出す。ちゃっくんは壁や天井にはりついて移動可能。

●ニュートロン エニックス

「ドアドア」の中村光一氏の2作目。画面いっぱいにはそびえる大樹を舞台に、果実を回収する。

●からくり忍法 エニックス

忍者屋敷に潜入、出口を目指す。屋敷の中には無数のドアがあり、複雑な繋がりをしている。

●バラノイア88 T&Eソフト

迷路に隠されたダイヤモンドを入手。ワープゾーンで次のステージへ進んでいく。

●JELDA2 キャリーラボ

ワイヤーフレームによる3Dシューティング。技術力の高さで話題となった。

●プラズマライン テクノソフト

宇宙でレースする3Dゲーム。3D表現で当時主流だったワイヤーフレームではなくポリゴンを使用。

●ゼクサス デービーソフト

戦闘機を操り、画面の奥から迫ってくる敵を倒すオーソドックスなシューティングゲーム。

●ウォルガード デービーソフト

エネルギーをためて増援を呼ぶことが勝利の鍵だが、ショットを打つとエネルギーが減ってしまう。シューティングなのに敵を撃たないことが必勝法だった。

●チョップリフター システムソフト

海外ゲームの移植。グラフィックこそシンプルだが、スクロールは速くアニメパターンは細かい。

●ボコスカウォーズ ASCII

王となって敵陣へと攻め込む。配下の兵士を成長させるなど戦略的な側面もある。独特の雰囲気を持つ作品。

●サンダーフォース テクノソフト

上視点の8方向スクロールシューティング。マップ上に点在する攻撃目標を探して戦闘機で飛び回る。

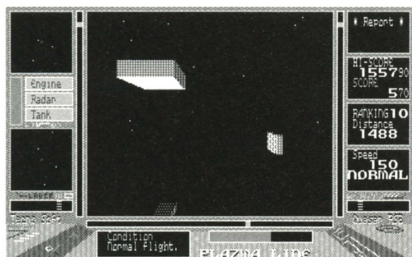
3D アクションゲーム

ワイヤーフレームからポリゴンへ。ハード性能がそれほど高くないPC-8801時代、試行錯誤が繰り返された。

迫り来る敵キャラ

初期のパソコンゲームにおいて、3D ACGはプログラム技術の見せ所となった。PC-8801において3D表現で知られたのはキャリアラボ、テクノソフト、システムソフト、そしてアルシスソフトだ。

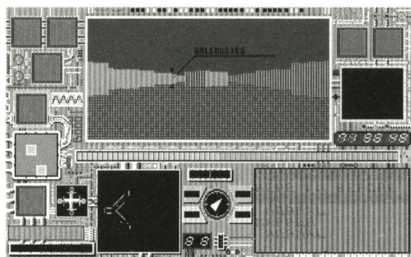
キャリアラボの代表タイトルは「ジェルダ」シリーズ。ワイヤーフレーム3Dタイトルである。「ジェルダ」は戦闘機を操り、機銃で空中物、爆弾で地上物を破壊する内容で、自機が見える三人称視点。転じて「ジェルダ2」では主観視点となり、敵キャラが迫り来る迫力ある画面が実現した。



プラズマライン●宇宙レースをテーマとした、3DポリゴンACGの草分け。ワイヤーフレームが当たり前だった時代に登場し、開発したテクノソフトの技術力の高さをアピールした。

テクノソフトは「プラズマライン」においていち早くポリゴンを導入。その技術力をアピールした。続く3D ACGとなる「オービット3」では、3D表現こそワイヤーフレームとなったものの、スピードとゲーム性は大幅に向上。PC-8801の3D ACGにおける快作として高い評価を受けた。

システムソフトは「SeeNa」で一躍3D ACGゲーム界の旗手に躍り出る。当時の3D ACGの中でも群を抜いたスピード感を実現したプログラムも素晴らしければ、高速で迷路を走ることを追求したゲームデザインも潔い。色々な意味において傑出したセンスの産物であり、工夫とテクニックの時代を代表する作品だ。

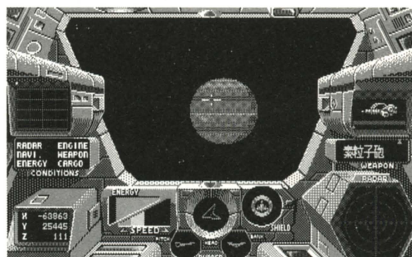


SeeNa●スピード感重視の3D ACG。のちに画面全体に高速の3D画像が表示される「ワイドスクリーン」版も発売された。こちらではディスクドライブ制御用のCPUまで動員して処理を行っている。

アルシスソフトの「ウイバーン」は通常は8方向スクロールする2Dのマップを移動するのだが、建物の中はポリゴンで表現された3D迷路。当時最先端の技術を惜しげもなく披露し、鮮烈なデビューを飾った。

「スタークルーザー」は全編3Dで構成された大作ゲーム。3Dで表現された宇宙空間は正に広大。自動操縦でお手軽に目的地を目指すこともできれば、手で思う存分宇宙の広さを堪能することもできる。PC-8801だけでなくさまざまな機種に移植され、好評を博した。

PC-8801の3D空間は、プログラムの進歩と共に無限の広がりを見せたと言えるだろう。



スタークルーザー宇宙戦あり、地上戦ありのアクションRPG。全編3Dポリゴンで構成された広大な世界が当時のプレイヤーを驚愕させた。シナリオも深く、のちにPC-9801で続編が登場した。

1985年

●大脱走 キャリアラボ

城から捕虜を救出するアクションゲーム。助けた捕虜に指示を出せるなど独自要素が光る。

●らぶてっく デービーソフト

敵キャラをかわし、地面の「?」をすべて踏めばクリア。個性豊かな敵キャラと美しいグラフィックで好評。

●キュービーパニック ゲームアーツ

動くキューブに挟まれないように鍵を回収するという独特の内容のパズルACG。

●ザ・キャッスル ASCII

巨大な城の一部屋一部屋がステージとなっている、大スケールのパズルACG。

●HOTDOG ボーステック

お洒落な雰囲気のスキーゲーム。画面は疑似3Dで迫力があり、スピーディな展開を楽しめる。

●ゼビウス エニックス

アーケードのヒット作品。移植はスタープログラマー芸夢狂人氏が担当。

●アメリカントラック 日本テレネット

大型トラックでアメリカのハイウェイを疾走。道路標識に注意して走らなければならないのがリアル。グラフィックと音楽に力を入れた作品。

●ホバーアタック コムバック

ロボットを操り、敵基地に侵攻する。武器であるミサイルを補充できるキャリアーとのコンビネーションが重要。

●テグザ ゲームアーツ

ロボットの素早い変形、自動誘導レーザーという斬新な武器、フルカラー画面の8方向スクロールなどが話題となったゲームアーツの出世作。

●マクロス カウントダウン ボーステック

ロボットアニメを原作としたシューティング。3段変形する戦闘機「バルキリー」で戦う。形態によって大きく性能が変化するのがポイント。

擬似3Dアクションゲーム

多くのハードが高速な3D ACGの実現のために選んだ道、それが疑似3D。
それはPC-8801も無縁ではなかった。

もう1つの3D

ワイヤーフレームやポリゴンによる流れとは別に、「疑似3D」と呼ばれる方式で作られたACGも登場した。かなり大ざっぱに言えば、ワイヤーフレームやポリゴンは線と線（面と面）を組み合わせで立体を構成する。しかし疑似3Dは、1枚の絵を拡大・縮小することにより3Dを表現している。元が1枚の絵であるため、当時の技術水準としては、疑似3D方式のほうがインパクトのある画面を作り出すことができた。

ブームの火付け役となったのはアーケードゲームのヒット作、セガ「スペース

ハリアー」である。アニメチックなキャラクターが超高速で動き回るという内容は好評となり、PC-8801においても同タイプのゲームが求められた。

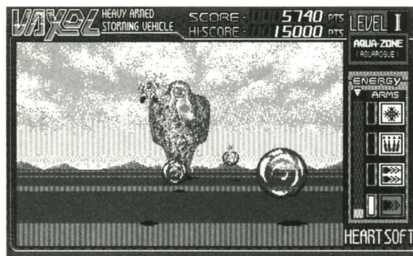
ハート電子「ヴァクソル」はそうしたニーズに応えた作品である。フルカラーのキャラクターで疑似3D ACGを実現するのは高度なプログラム技術の産物だが、残念ながら画面のちらつき、処理落ちを避けることまではできなかった。

電波新聞社「スペースハリアー」は「ヴァクソル」とは逆に、グラフィックを可能な限り簡略化することで処理速度を確保した。敵弾や岩、木々は単なる四角形に、敵キャラは単色となったが、本家「スペースハリアー」のスピード感を

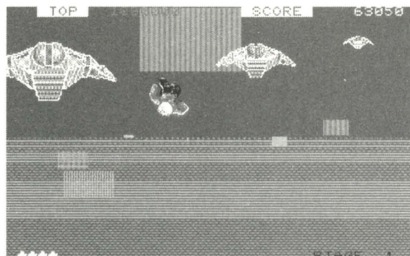
再現することに成功しプレイアビリティという点では高い評価を受けた。

PC-88VAではもう少し事情が違った。16ビットCPUを搭載し、スプライト機能を装備するなどPC-8801mk II SR系列よりもハードウェアスペックに恵まれているだけに、日本テレネット「神羅万象」、クロスメディアソフト「アランティアVAスペシャル」は、絵の美しさもスピード感もSR専用ソフトよりは高水準のものとなった。ただ、VA自体の普及が伸び悩んだのも事実であり、主流とはなり得なかった。

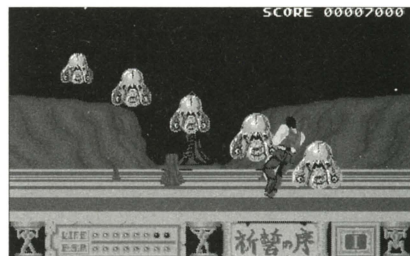
PC-8801における疑似3D ACGの歴史は、そのハードの限界に挑む歴史でもあったのだ。



ヴァクソル●PC-8801 疑似3D ACGのはしり。攻撃を受けるとエネルギーの残量が減ってゆくエネルギー制。エネルギーは武器のパワーアップにも直結しており、シビアな難易度を誇っていた。



スペースハリアー●スピード感、操作感覚の再現を重視した移植タイトル。アーケードからの「完全移植」が難しかった時代を象徴する作品で、ゲームの勘所をとらえた移植として評価される。



神羅万象●数少ないPC-88VA専用のACG。迫り来る敵を撃退する疑似3D面のほかに、横スクロールでのボスとの戦いも存在した。当然ながら、表現力の高さはSR系とは段違いである。

1986年

●ウイバーン アルシソフト

RPGと融合したゲーム性のアクションゲーム。建物の中は、ポリゴンによる迷路と2Dグラフィックの自機によって表現されている。

●ハンクオン バックスソフトニカ

アーケードからの移植。バイクレーサーを操り、制限時間内にコースを走り抜ける。

●ジャイロダイ ニデコム

アーケードからの移植。戦闘ヘリで敵基地に攻め込んでいくシューティング。空中物など激しく動くものを単色にし、速度を確保している。

●グラディウス コナミ

アーケードからの移植で、ハードに合わせたアレンジが加えられている。隠しコマンドによる音楽モードが特に好評だった。

●ファイナルゾーン 日本テレネット

プレイヤーの特殊部隊は3人までのパーティを編成可能。ビジュアルシーンで展開されるドラマや美しい音楽が好評を博した。

●ディーヴァ T&Eソフト

基本はシミュレーションゲーム。惑星占領時には+横スクロールアクションとなり、ドライビングアーマーを操って敵と戦う。

●夢幻戦士ヴァリス 日本テレネット

女子高生が戦士となり異世界へ飛ばされるというオリジナルビデオアニメを思わせるストーリーが好評。美少女アクションゲームのはしり。

縦スクロールアクションゲーム

ゲーム界に大きな衝撃を与えた「ゼビウス」。

時代はPC-8801での再現を求め、それ以上のタイトルが登場したのだった。

再現からオリジナルへ

アーケードにおいてナムコ「ゼビウス」が大ヒットした後、パソコンやゲーム機には「ゼビウス」をどれだけ忠実に再現できるかという注目が集まった。ある意味で「ゼビウス」はベンチマーク的なゲームとなったのだ。

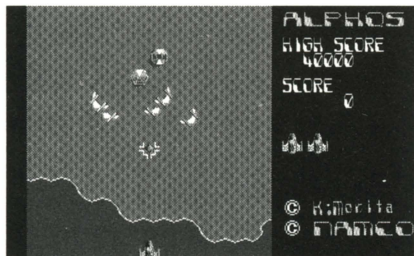
PC-8801では、本家「ゼビウス」の移植版より先に「アルフォス」が登場した。エニックスの第1回ゲームコンテストの大賞に輝いた森田和郎氏の作品で、スクロールが苦手なPC-8801の弱点をアイデアとプログラミングテクニックでカバー。滑らかなスクロールに加えて特徴的

だった地上物と空中物の打ち分けも再現し、PC-8801では不可能ではないと言われていた「ゼビウス」系ゲームを実現した。「アルフォス」は、「よく似たゲーム」が当たり前だった当時としては珍しくナムコの許諾を得た上で発売。自宅で「ゼビウス」系ゲームができるということで、当時のパソコンゲーマーから絶賛された。

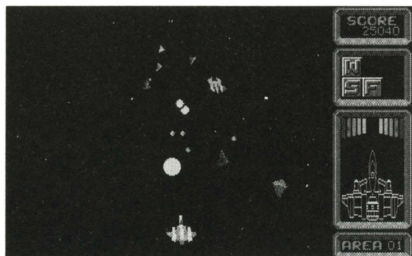
アーケードからの移植だけでなくオリジナルでも名作が誕生した。ゲームアーツ「シルフィード」は3Dによる迫力と、縦スクロールシューティングのわかりやすさが融合した作品。一言で言ってしまえば3D要素を導入した縦スクロールシューティングなのだが、自機や敵キ

ャラをポリゴンで表現しているにも関わらず、高速処理を実現した。遠くから敵が飛んでくるという遠近の概念は、敵を狙い打つというゲーム性と画面の迫力の両方に効果を発揮している。縦スクロールシューティングへの、PC-8801なりの解答だといえるのではないだろうか。

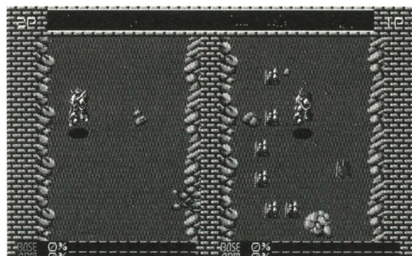
オリジナリティのある縦スクロールゲームとしてはテクノソフト「ヘルツォーク」を忘れてはならない。リアルタイムシミュレーションのはしりともいえる作品で、画面を左右2分割しての2人対戦は正に縦スクロールならではの斬新なアイデアに溢れた、当時のパソコンゲームらしい作品といえるだろう。



アルフォス●PC-8801では不可能といわれていたなめらかなスクロールを実現。本家「ゼビウス」の移植に先駆けて発売され、当時のPC-8801ゲーマーから大反響で迎えられ、確実な人気を博した。



シルフィード●ポリゴンを使ったシューティング。プログラム技術が高度なうえ、ゲーム性は深く操作はシンプル。パソコンのシューティングにおける金字塔となった。のちに家庭用機でシリーズが展開した。



ヘルツォーク●時間で増える所持金を使い、自動で動く軍隊ユニットを購入。ロボットを操ってこれをサポートする……というユニークな内容。現在でいうところのリアルタイムシミュレーションのはしり。

1987年

●ヴァクソル ハート電子

美しい画面の3Dシューティング。残機制ではなくエネルギー制で、エネルギー量が増えるほどに強力な武器が使えるようになる。

●スペースハリアー 電波新聞社

アーケードからの移植。グラフィックは簡略化されているが、プレイアビリティを重視した内容に仕上がっている。

●神羅万象 日本テレネット

数少ないPC-88VA専用ゲーム。疑似3Dステージや巨大ボスという、当時の流行を取り入れた作品となっている。

●ルクソール 日本テレネット

縦スクロール+疑似3Dのシューティング。エジプトを舞台に激しい戦いを繰り広げる。

●反生命戦機 アンドロギュヌス 日本テレネット

通常とは逆の下方向から上にスクロールする変わり種。基本の攻撃は横方向だが、上下から敵が襲いかかってくるという点も変わっている。

●シルフィード ゲームアーツ

キャラクターをポリゴンで表現。遠近の概念がある縦スクロールシューティング。プログラムテクニックとプレイアビリティが両立した名作。

●テストメント バショウハウス

PC-8801とは思えない、滑らかで高速なスクロールが話題に。ゲーム中に敵データを読み込んでいたため、ディスクドライブを開けると敵が出現しなくなった。

●ライレーン BPS

見下ろし型迷路の中を探索するアクションゲーム。自機には慣性が働いているため操作感は独特のものとなっている。

横スクロールアクションゲーム

パソコンのディスプレイに適した横方向へのスクロールがさまざまなジャンルで活用される。

より高速に、より巨大に

パソコンのディスプレイは横長であり、横スクロールACGに適した環境である。特にシューティングゲームと相性がよく、さまざまな名作が登場した。

システムソフト「チョップリフター」は海外ゲームの移植タイトル。任意に左右スクロールできるフィールドをヘリで飛び回り、捕虜を助けて帰還する。スピード感あるスクロールが、広大な戦場を表現するのに大きく役立っている。

ボーステック「EGGY」は卵に足がついたメカを操る。ジャンプするには一度しゃがまなければならないという挙動の

リアルさがウリで、横スクロール形式にすることで、キャラクターの大きさとフィールドの広さを両立させている。

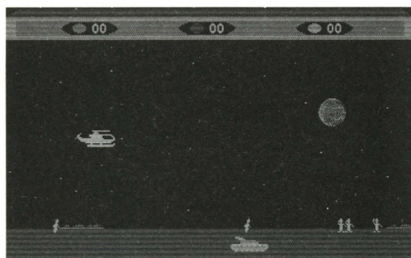
また、横からの視点は当時流行していたロボットアニメをゲームで再現するのに適していた。縦スクロールだとロボットを真上の視点から見下ろすことになり、ロボットらしさが表現しづらいのもその理由だった。デービーソフト「ヴォルガード」は合体ロボットアニメをフィーチャーした内容。最初は戦闘機で出撃し、合体して無敵のロボットとなる設定が話題となった。

ボーステック「マクロスカウントダウン」はアニメ原作のシューティング。時期は3段変形するロボットで、横からの

視点がそれぞれの形態の違いを描写するのに役立っている。

ゲームアーツ「ヴェイグス」は当時の常識を覆すサイズの大きなロボットが自機として登場。キャラクターの大きさによる迫力とゲーム性を両立するべく、無敵となる旋回「ターン」が導入され、大きな自機と大きなボスの豪快かつテクニカルな戦いが繰り広げられた。

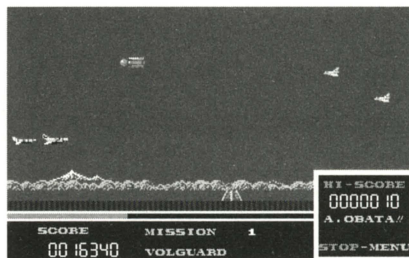
より高速なスクロールを。より大きく迫力のあるキャラクターを。横スクロールACGも80年代らしい拡大傾向にあるジャンルだった。「よりリアルに」を合言葉に、やはり拡大傾向にあった当時のリアルロボットブームとの邂逅は歴史の必然だったといえるだろう。



チョップリフター●ヘリを操り、横スクロールのフィールドで捕虜を救出する。スクロールのなめらかさとアニメの細かさ、ヘリの操作感覚など、高水準でまとめたACGである。



ヴェイグス●キャラの大きさが話題となった横スクロールACG。主人公ロボットに限らずメカのディテールが細かく描き込まれており、当時流行だったリアル系ロボットアニメの影響が見える。



ヴォルガード●いわゆるロボットゲームのはしり。エネルギーを溜めると僚機を呼び出し合体できる。広告では合体パターンの分解写真がフィーチャーされ、ロボット好きゲーマーの心を掴んだ。

1988年

●スタークルーザー アルシスソフト

宇宙空間を自由に飛び回るフライトシミュレーター風のシューティングとRPGを組み合わせた作品。

●ヘルツォーク テクノソフト

リアルタイムSLGの草分け。縦スクロールのフィールドで敵軍と激突する。のちに家庭用機で続編が発売。

●ヴェイグス ゲームアーツ

リアルなロボットが登場するACG。好きな部分をパワーアップできる戦略性もウリ。

●紫醜羅 日本テレネット

声で戦うユニークなアクション。横スクロールゲームだが、「RPGモード」ではコマンド式戦闘に。

●アランディアVA スペシャル

クロスメディアソフト疑似3Dシューティング。PC-9801からの移植タイトルで、PC-88VA専用だった。

●ザ・スキーム ボーステック

画面切り替え式の探索型ACG。古代祐三氏による迫力のBGMが話題に。

多方向スクロールアクション

プログラム技術の発達は、横と縦のみならず多方向へのスクロールを可能に。
PC-8801のACGに広がり生まれる。

広がり行く世界

PC-8801においては、早い時期より8方向に移動可能なスクロールACGが登場し、プレイヤーに広大なフィールドと探索の楽しさを提供した。

テクノソフト「サンダーフォース」は、縦もしくは横のみのスクロールが当たり前だった時代に8方向スクロールを提唱したタイトル。これにより、基地を探して広大なマップを飛び回るといふ、新しいアクションが可能となった。

ゲームアーツ「テグザー」は当時珍しかったPC-8801mk II SR専用ゲーム。飛行機とロボット、移動特性の違う2形態

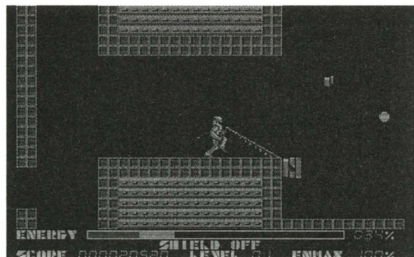
に変形できる主役機が、広大なマップを駆け回る楽しさを増幅。美しいグラフィックと相まってSRのキラアプリーとなった。

「夢幻戦士ヴァリス」は美少女ACGの草分け的存在。セーラー服やビキニのコスチュームに身を包んだ主人公を操るのだが、マップが広いナビゲーションも役に立たないという状況が頻発。プレイ時間も長くなったが、主人公の姿を存分に堪能することができた。

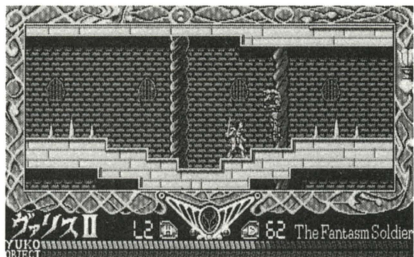
バシヨウハウス「テストメント」、BPS「ライレーン」はどちらも見下ろし視点で滑らかなスクロールがウリ。「ライレーン」が慣性をフィーチャー、スピード感を重視した内容なら、「テストメ

ント」は撃ちまくる楽しさを中心に据えた内容。どちらもPC-8801の限界を超えたと言うことで話題となった。なんと作者は同一人物である。「ファイヤーホーク」は「テグザー」の続編。ゲーム内に会話イベントなどを盛り込むことにより、探索の楽しさをアップさせている。多方向スクロールゲームの長所を伸ばす方向での進化といえる。

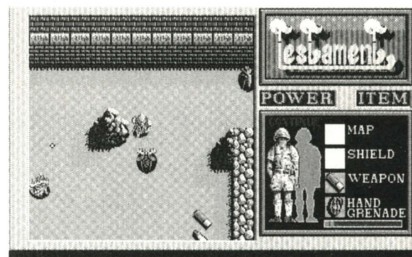
PC-8801の後期には多方向スクロールが当たり前となり、スクロール方向でのジャンル分けはほぼ無意味となった。スクロールさせることが驚きの対象だった初期と比べると大きな進歩。スクロールゲームの歴史は、PC-8801のプログラムテクニックの歴史ともいえるだろう。



テグザー●PC-8801mk II SR専用ゲームとして名を上げた作品（のちにPC-8801mk II 対応版も発売）。主人公機は、ロボット形態と戦闘機形態で戦闘力や移動特性が変化。滑らかな変形パターン、七色に輝くレーザーなど、SRの実力をアピールした。



夢幻戦士ヴァリス●PC-8801シリーズとは思えない、なめらかな全方向スクロールが話題に。ディスク読み込み時もスクロールがとぎれず、ほぼシームレスにゲームが展開するという技術力も話題となった。（画面はヴァリスII）



テストメント●なめらかなナメスクロールにドギモを抜かれたプレイヤーも多かったことだろう。ディスク読み込み時もほとんど遅延なくスクロールが進み、プレイヤーはそのゲーム世界に没頭できた。

1989年～

●ワードラゴン アルシソフト

世紀末的なビジュアルが特徴の横スクロールアクション。アルシソフトのPC-8801における最終作品。

●スタートレダー 日本ファルコム

横スクロールシューティング+アドベンチャー。ファンタジーの日本ファルコムがSFゲームを手がけたということで話題に。

●ファイヤーホーク ゲームアーツ

「テグザー」の続編。ミサイルなどのアイテムが登場し、よりバリエーション豊かな戦闘が可能になった。音源ボードIIに対応した音楽は現在も評価が高い。

●夢幻戦士ヴァリスII 日本テレネット

「ヴァリス」の続編。コスチュームの種類が増加、ファンの目を楽しませた。タイアップとしてアイドル「ミス優子」を売り出すなど、奇抜なプロモーションも話題になった。

●ブラジュータ エニックス

ロボット同士が戦う、格闘ACG。何度も発売延期を繰り返し、その度に内容が変化したことで有名。

国産タイトルの始祖

ロールプレイングゲーム

海の向こうからやってきた、太平の眠りを覚ますゲームの黒船。それがコンピュータRPG！ PC-8801にも、数多くのオリジナル作品が発表され、パソコンRPG百花繚乱時代の幕開けとなった。

RPGの曙
PC-8801

PC-8801の現役時代にプレイできたゲームの主役といえば、なにはなにもロールプレイングゲーム（以下RPG）である。しかし、最初からRPGが大豊作だったかという、そういうわけでもない。

PC-8801初登場時の1981年から82年にかけては、日本どころか当時のパソコン先進国のアメリカでさえ、RPGという名前が聞こえ始めたばかりだった。当時大ブームだったテーブルトークRPGを、大学のコンピュータ上でプレイ可能にした「Adventure」の開発後、いくつかのタイトルが登場したのみで、本格的

なコンピュータRPGの普及は2D RPGの代表作「ウルティマ」と、それと双璧をなす3D RPG「ウィザードリィ」以降である。そしてアメリカを席卷したこの2大タイトルは、いつしか日本へその影響力を広げていった。

80年代はじめごろ、海外版RPGはすでに輸入されていたが、国産RPGはなかなか登場しなかった。ようやく登場したのが83年末、日本の新興ソフトハウスBPSからリリースされた「ザ・ブラックオニキス」である。その高い完成度に、数多くのプレイヤーが魅了された。その記録的ヒットから1年を経ないうちに、「夢幻の心臓」「ハイドライド」「ドラゴンスレイヤー」などがリリースされ、国産RPGでも「2D」「3D」「アクション」

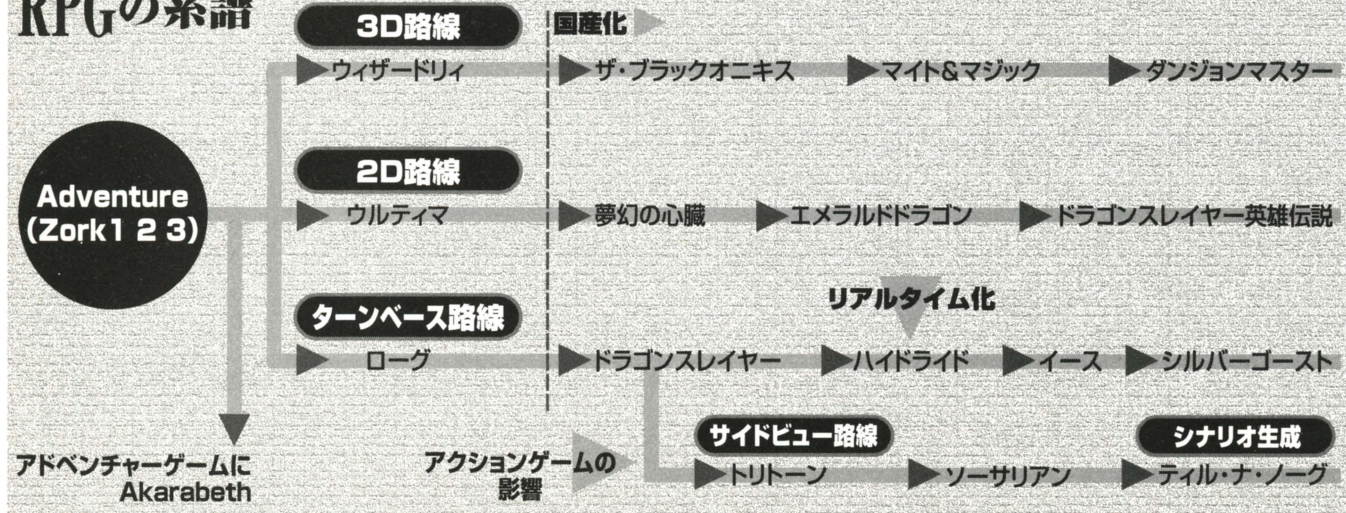
の3大ジャンルが確立するに至ったのである。ときにファミコンで「ドラゴンクエスト」が発売される1年以上前、RPGブームはPC-8801ユーザーの間で大旋風を巻き起こしていたのだ。

広大な世界を冒険
2D RPG

縦横にスクロールする平面マップ上でゲームが展開していくのが2D RPGである。見た目でわかりやすく、上から俯瞰することにより広々とした冒険世界を感じることができる。

2D RPGに属するタイトルは、パソコンでも家庭用ゲーム機でも数多く発売され、あまたの名作がその完成度を競い合った。2D RPGこそ、80年代から90年代

RPGの系譜



にかけてのRPGのメインストリームそのものだった。

2D RPGでは、描かれたキャラクターの描写は平面的で迫力もそれほどない。しかし、キャラクターが平面的であるがゆえ、その立ち位置がわかりやすい。その点を利用して、イベント発生時などにキャラクターの動作と背景とをうまく組み合わせ、動きの少ない画面内であたかもキャラクターが演技しているように見せる手法が進化していった。アニメやマンガの方法論を取り入れながら、国産2D RPGは徐々に「日本のRPG」という潮流を形成し、海外とは異なる独自のスタイルを確立していったのだ。

国産2D RPGで初期のヒットタイトルは、クリスタルソフト「夢幻の心臓Ⅱ」だ。海外ではエレクトリック・アーツ「ウルティマ」も人気を博した2D RPGだが、PC-8801の2D RPGではウルティマのような「ターン制2D戦闘」システムはなかなか採用されず、「コマンド入力型戦闘」システムが多かった。「夢幻の心臓」もその例に漏れず、「2Dフィールド移動画面」と「コマンド入力型戦闘」を採用して大成功を収めた。そしてこのスタイルが国内のRPGのスタンダードとなっていった。

危険な迷宮へ挑戦 3D RPG

神の視点から進行するRPGが2D RPGとすると、人間の視点に則しているのが

3D RPGである。プレイヤーの主観視点に近づくとゆえに、リアリティのある冒険を楽しめる。

このジャンルは、おもに海外において発達した。しかし、1人の人間としての視点は、2Dよりも世界観を過酷なものとし、それと見合うように難易度を上げる傾向がある。80年代半ばの「アドバンスド・ファンタジアン」や「ザ・スクリーマー」は、魔物に対する人の無力さを思い知らされる内容となった。その中にある「ウィザードリィ」は、敵の強さや経験値稼ぎなどのバランスが非常に秀逸であり、3D RPGの“入門編”として好評を得たのである。画面の構成や操作性とともに、難易度の調整が大きな課題となっていたのだ。

国産の2D RPGが難易度を下げる方向に進んでいったのに対して、海外発の3D RPGはあくまで「パーティを生き残らせるのが精いっぱい」的な高い難易度を保ち続けた。オートマッピング（自動的にマップを作成する）など優しい仕様があるはずもなく、迷っては何度となくパーティを全滅させながら、1歩ずつ方眼紙を描き込んでいく。そんな血のにじむ努力によって得られた自作のマップだけが、冒険を切り抜ける手がかりだったのだ。

そして「ザ・ブラックオニキス」は、日本で成功を収めた3D RPGとしては、最も初期の作品だ。その難易度は、やさしくなる一方だった国産のゲームの流れ

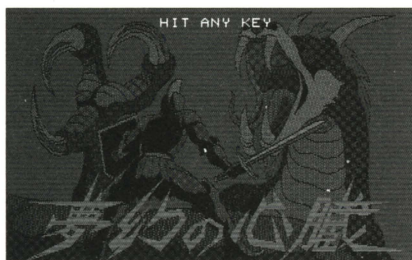
に挑戦するかのように、異例なほどのハードさ。PC-8801のRPGは、2D＝一般向けと、3D＝コアゲーマー向けの二極分化していったのだ。

殺るか殺られるか アクションRPG

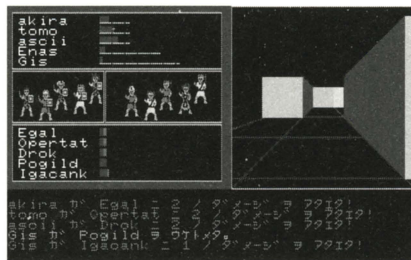
アクションRPGは、画面内のキャラクターを直接操作して移動を行い、リアルタイムで戦闘を行う。アクションゲームと同じで、何もしなければ画面中の主人公はあっという間に死亡、ということとなる。その難易度は別にして、操作体系そのものは誰にでもわかりやすいところが特徴だ。プレイヤーの操作とキャラクターの行動が一致しているからだ。

アクションRPGは、基本的にRPGをアクションゲーム化するという方法論から出発した。しかし一部のアクションRPGは、自分が何か1アクション起こせば相手も1アクション起こす「ターンベース」という考え方から発展して、結果的にアクションRPG化した。

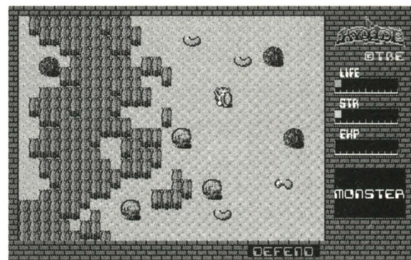
完全リアルタイムアクションRPGが市民権を得るきっかけとなったヒット作はT&Eソフト「ハイドライド」である。そののち、アクションRPGは、そのアクションの面白さと凝った演出により人気を博し、続々と新作がリリースされるようになった。横スクロール画面や3D視点を取り入れたタイトルも現れ、RPGのサブジャンルの中で、もっとも変化のあったジャンルと言っていだろう。



2D RPG ●2D RPGの初期の傑作「夢幻の心臓」。いまわのきわに神を呪ったために、3万日という制限のうで異世界にて夢幻の心臓を探索する旅に出かけることになった主人公。国産RPGの原型となった。



3D RPG ●初のメガヒット国産3D RPG「ザ・ブラックオニキス」永遠の若さと莫大な富が手に入る宝珠「ブラックオニキス」を求めて、今日もまた呪われた町「ウツロ」に冒険者が現れ、ブラックタワーに消えてゆく。



アクションRPG ●本格アクションRPGの嚆矢となった「ハイドライド」。妖精の住む国フェアリーランドを守る宝石が人間によって盗まれ、それにより復活したバラリスを打倒するのが主人公ジムの目的。

2D ロールプレイングゲーム

国産ゲームの王道、それが2D RPG。

ゲームに物語を取り込み、ゲームを超え、多くのメディアに影響を与えた。

シナリオ充実の2D RPG 冒険は物語になった

2D RPG、それはRPGの王道である。

アイテムと装備を整え、いざ冒険の旅へ。行く手には手ごわい敵に、魔王の罠。そして感動的な物語が待っている。プレイヤーは新しい物語を求めて、ありとあらゆる新作を求めたものだ。

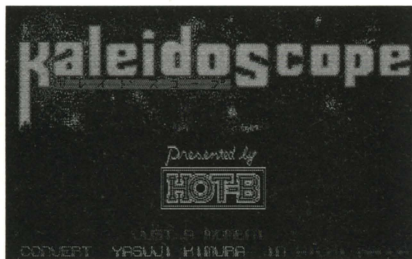
新作が出ればでるほど、2D RPGは進化を遂げ、その過程で海外ヒロイックファンタジーの世界から徐々に現代もの・和風時代劇・SF等ありとあらゆる世界観を取り込みながら発展していった。当初、国産RPGにはクリスタルソフト「夢幻の心臓」が代表するヒロイックファンタジー文化やホット・ビィ「カレイ

ドスコープ」シリーズのようなSF文化を踏襲した作品が目立った。

PC-8801の2D RPGは、87年にファミコンで大ヒットしたエニックス「ドラゴンクエスト」等の家庭用RPGと競いながら互いに影響を与え合うようになり、徐々にファンタジーの世界観や海外RPGの影響から脱していった。その代わりに、当時の日本のアニメやコミック文化が徐々に影響を及ぼしていき、アニメ・漫画文化を吸収した独自のファンタジーRPGが発展していくこととなった。その結果、PC-8801の2D RPGは、日本のファンタジー世界観の母なる海となっていたのである。

また、シナリオの充実が進んでいく過程で、2D RPGはさらなる価値観の変動

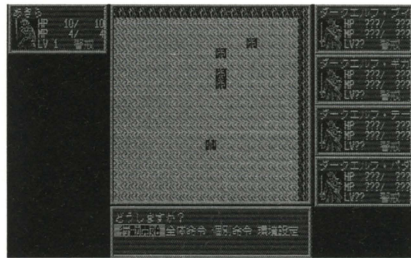
に直面する。ゲームを「解けるプレイヤーが2割」という状態から、「解けないプレイヤーが2割」という状態へ変化させる必要が生じてきた。これはゲームの難易度を「可能な限り難しくする」という考え方から、「可能な限り脱落者を出さない」ようにするという、非常に大きなコンセプトの変化だ。そもそも初期のRPGはシナリオ性が希薄で、世界観も底が浅かった。そのため、難易度が高くて最後までクリアできず、ストーリーの全貌がつかめなかったとしても、さほどストレスはなかった。しかし、RPGが演出を意識し、ストーリーが大規模化していけばいくほど、クリアしなければ知ることのできない緻密な物語のその先が気になるようになっていった。こうして、



カレイドスコープ●大宇宙を舞台にしたSFRPG。機械化部隊に支配された惑星ナセルを取り戻すために、種族を超えてパーティを編成し、世界の謎を解いていく。シナリオが連作になっていて、どこからでも始められる。



ウルティマII●アメリカ発の超有名ファンタジーRPG。魔女ミナクスを打ち倒し、世界に平和を取り戻すため、世界を駆け巡る。ウルティマシリーズの日本語化はIIから始まり、ウルティマIはIIのあとの移植となった。



ティル・ナ・ノーグ●プレイするたびにシナリオ、マップ、そしてアイテムすら変化する、文字通りいつまでも遊べるRPG。PC-8801版は完成度が高い名作だが、シナリオ作成に10分以上かかってしまうところが玉にキズ。

1984年以前

●クフ王の秘密 コーエー

ピラミッドの中を探索する2D RPG。商業国産RPGとしては、おそらく初の作品であり、広告にも明記されている。

●ボイボス part1 大名マイコン学院

パーティ制を取り込んだ2D RPG。設定や世界観にSF要素を盛り込む。ストーリー性を重視型RPGの先駆け。

●ばのらま島 日本ファルコム

同社初のRPG。この2DRPG開発で得たノウハウが、その後のファルコム作品に反映されていく。

●夢幻の心臓 クリスタルソフト

本格派ファンタジー2D RPG。ファミコン以降一大ムーブメントを築く2D RPGの雛形となった記念碑的作品。

●サイキックシティ ホットビィ

超能力者たちの戦いを描いた近未来SF2D RPG。ハードなSF設定は「カレイドスコープ」「発汗惑星」へと続く。

●ハイドライド T&Eソフト

アクションRPG最初期の大ヒット作。美麗な画面と軽快な操作性で、アクションRPGの方向性を決定付けた1本。

●ザ・ブラックオニキス BPS

日本初のメガヒット3D RPG。キャラクターの装備を分かりやすいグラフィックで表現したRPGの伝道者。

●ドラゴンスレイヤー 日本ファルコム

同社のアクションRPG第1弾。思い切ったシンプル化とアクションバトルゲーム的な要素を強化しヒット。

RPGのシナリオは、難しいプレイをこなして先に進んだプレイヤーだけが見ることができる「ご褒美」から、誰もが楽しめる「メインテーマ」へと進化していったのだ。ストーリー進行から落伍させない、そのための調整。それこそが2D RPGが物語を取り込むということの具体的な方法論だったのである。

受け継がれる RPGの血脈

しかしながらPC-8801における2D RPGは簡単になっただけではなかった。

当時は、「夢幻の心臓」などが採用したコマンド選択型戦闘と、「ウルティマ」が採用したタクティカルバトルの2つが主流になっていたが、シナリオの充実とともにシステムの多様な進化・発展を遂げることになる。

人類世界崩壊後が舞台であるブレイングレイ「ラストハルマゲドン」は、主人公がモンスターたちという異色の設定。

システムソフトの「ティル・ナ・ノーグ」は、プレイごとにシナリオと世界を生成するという野心的な試みに挑戦した。これらのシナリオ的な挑戦や演出の蓄積が国産2D RPGを進化させ、ついに「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」と「エメラルドドラゴン」に結実する。

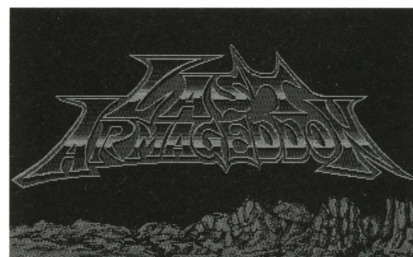
「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」は、日本ファルコムからの2D RPGに対する究極の回答ともいえる内容で、それまで

の2D RPGで不親切だと思われる要素を、驚くほど丁寧に解消しているのが特徴だった。ドラゴンスレイヤーシリーズは各タイトルとも何らかの欠点を持つシリーズだが、英雄伝説ではその一点の淀みも無い完成度と親しさそのものが先鋭的な部分だった。

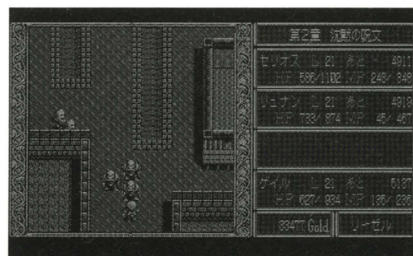
「エメラルドドラゴン」は新進気鋭のゲーム製作集団バショウハウスによる2D RPGで、三遊亭円丈シナリオによる前作「サバッシュ」の流れを汲むシステムだった。当時、ゲーム内の演出の出来としては「イース」に代表されるアクションRPGに分があったが、「エメラルドドラゴン」は、それらのアクションRPGにひけを取らない演出を大規模に取り入れた意欲作であった。

この時点で、2D RPGの雛形が確定したと言っていいだろう。現在でも携帯ゲーム機などで発売されている低年齢層向けキャラクターRPGは、演出においては「エメラルドドラゴン」の、システムにおいては「英雄伝説」の子孫だと言っている。

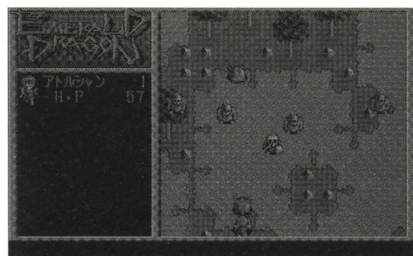
PC-8801は、RPG史に名を残す2D RPG作品をいくつも生み出した。そしてその血脈は、いまなお受け継がれているのである。



ラストハルマゲドン●人類の支配する世界は終わりをとげ、地球はモンスターの支配する世界へと変貌した。宇宙から訪れたエイリアンから地球を守るためにモンスター達は旅をする。FD7枚組の大作2D RPG。



ドラゴンスレイヤー英雄伝説●スライムいじめばかりしている王子セリオスが16歳の誕生日を迎え、冒険の旅を始める。オート戦闘・オート回復・歩行スピード調整や復活方法の選択など、親切システムが超満載。



エメラルドドラゴン●ドラゴンの青年アトルシャンと、彼とともに育った人間の少女タムリンを中心に展開する。ドラマチックで心のひだに染み渡るシナリオと演出は、いまだに支持者も多い。

1985年

●ファンタジアン クリスタルソフト

3DダンジョンとシミュレーションRPG風の2Dタクティカル戦闘を備えた、当時珍しい本格派3D RPG。

●デーモンクリスタル 電波新聞社

アクションゲームがRPG要素を取り込む形で発生した、サイドビュー型アクションRPGのはしりとなった。

●エプシロン3 BPS

日本初の3DリアルタイムRPG。敵の弱点に照準を合わせて戦う戦闘システムは、当時話題を呼んだ。

●ウルティマII スタークラフト

80年に発表され、2D RPGの元祖となったウルティマが初お目見え。日本でのリリースはIIから始まった。

●ザナドゥ 日本ファルコム

ドラゴンスレイヤーシリーズ第2弾。視点はサイドビュー型に変更される。80年代を代表するパソコンゲーム。

●地球戦士ライザー エニックス

ビジュアルシーンを多用したスペースRPG。ADVとRPGの良いところを組み合わせた点は現在に通じる。

●メルヘンヴェール システムサコム

メルヘンチックなアクションRPG。この頃から、同社のタイトルはビジュアルと演出に力を入れる方向性に向かい始める。

●ウィザードリィ アスキー

81年に発売された海外の大ヒット元祖3D RPGが、この時期になつてようやく日本のパソコンにも移植された。

3D ロールプレイングゲーム

より深く本格的な冒険生活を目指して我が道を行く 3DRPG！

冒険の旅の臨場感では他の追従を許さない。

主観視点に立った 冒険譚

眼前に広がるほの暗い陰鬱な迷宮。命がけで書いたマップは、もうアテにはならない。それでもまだ、希望は捨ててない。パーティの半分はまだ生きている。生き延びるために地上を目指す旅が始まった—— こういう悲惨な状態を経験したことのある 3D RPG プレイヤーは少なくないだろう。

客観視点だった 2D RPG とは異なり、常に冒険者の主観視点によって物語が進行するのが 3D RPG の特徴だ。そのため、演出そのものもプレイヤー＝主人公という目線を意識させるものになっていく。そういった特性からか、2D RPG 作品群

よりメルヘンチックな要素が控えて、マンガやアニメからの影響が小さいまま、ファンタジー世界の影響を色濃く残していた。それゆえに「薬を飲んででもすぐには効かない」「行動し続けていると疲れる」などの要素を盛り込んだタイトルも多く、人間的な視点に立ちゲーム内の世界観を活かした独特の視点をシステムの突き詰める作風へと特化していった。

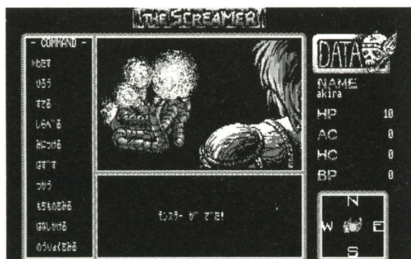
リアリズム追求の是非

PC-8801 で大ヒットした 3D RPG の先駆者は「ザ・ブラックオニキス」であった。すでに世界的人気を博していたサートテック「ウィザードリィ」がその後に

PC-8801 版として移植され、こちらも大ヒットした。いずれも、冒険を可能な限りリアリズムを追求しながら再現する方向へと向かっていたタイトルであり、その方向性は以降にも影響を及ぼした。

87 年にアメリカで発売された FTL GAMES の大ヒット作「ダンジョンマスター」も、ダンジョンの冒険をリアルに表現した傑作だ。リアリティを増すために、トラップの発動や敵モンスターの動作にリアルタイム性があった。その結果、RPG というよりは「冒険生活シミュレータ」に近いゲーム性だった。人気を博したそのシステムは、現在の 3D FPS RPG につながっていくことになる。

その一方で、「ウィザードリィ」シリーズは初代とほとんど同じシステムを保



ザ・スクリーマー ● 遺伝子研究所 BIAS 跡地に集う賞金稼ぎの群。モンスターの首を狩る「スクリーマー」たちの非情な戦いを描いた世紀末サイバーパンク RPG の傑作。東本昌平のキャラクターデザインのパッケージと漫画が渋い。



アークス ● 父の死とともに旅立つ青年ジェタ・チャフの冒険物語。パラメーターはあるものの、キャラクターの装備が変わることもレベルが上がることも無く、個別の敵に対して経験がつけられる。当時としては実験的な RPG。



アルゴ ● ギリシャ神話をもとにした、イコロオスの王子イアソンの冒険を描いたファンタジー 3D RPG。高速描画で美しいグラフィックは当時としては画期的なものだった。ボス戦は、3D のアクション戦闘となる。

1986年

●ローグ アスキー

プレイするたびに形が変わるダンジョン、探索と戦闘が一体化したシステムを持つ、ターンベース RPG の開祖。

●少女戦隊エンジェル ポリシー

セーラー服に身を包んだ美少女戦士の活躍がテーマ。セーラームーンを先取りしたかのような美少女 RPG の先駆け。

●プラスティ スクウェア

SF ロボットアニメの老舗・日本サンライズ協力のアニメーションが迫力の、スペースロボット RPG。

●邪悪の封印 工画堂

付属マップを見ながら進める逆転の発想が面白い。最初は周囲 1 マスしか見られないので地図付きでも難解。

●ファンタジー スタークラフト

複雑なパラメータとシミュレーション要素を取り込み、さらに深い内容となった本格派ファンタジー RPG。

●ロマンシア 日本ファルコム

サイドビュータイプのアクション RPG。海外ファンタジーにこだわらないポップなデザインが人気を博した。

●レリクス ボーステック

倒した敵に次々と憑依しながら進行するサイドビュー型アクション RPG。リアルなアニメーションが話題に。

●アルゴ 呉ソフトウェア工房

ギリシャ神話を題材に取った野心作。描き込まれた美麗で高速な 3D 表示で、この時代では驚異の完成度が話題に。

ちながら続編のリリースを重ねた。3Dダンジョンを進んでいく冒険自体に重きを置き、現実世界に近いリアリズムを追求することから一歩身を引いたことが、現在でもハードな3D RPGの代表作としての牙城を守り続けている大きな理由だろう。

どちらの方向性が正しいとは決めつけられないが、いずれも3D RPGが生き続けてきた正当な姿である。

3D RPGの歩み

PC-8801における3D RPGはどのような流れにあったかという、やはり2D RPGに比べれば、演出よりもリアリズムを追求する方向にあった。しかしその方向は、アメリカで生じた「ダンジョンマスター」見られたようなリアルタイム性の追求とはやや異なっていた。その方向の1つが、PC-8801のグラフィック性能を活かした、表現力向上によるリアリズムの追求であった。3D RPGの世界観を視覚として具体的に描くことでリアリティを増したのだ。現在も劇画家として活躍する東本昌平氏がグラフィックデザインを担当し、漫画まで描きおろしたハードコアサイバーパンクRPGである、「マジカル・ズゥ「ザ・スクリーマー」」は、SF的ギミックとハードな世界観、そしてグロテスクで凶暴なビジュアルを押し出した、画質向上の象徴とも言えるタイ

トル。

一方、序盤でゴブリン255匹と戦うイベントに象徴されるような、難易度を売りにしたスタークラフト「マイト&マジック」や、装備やレベルの概念がなく、個別のモンスターに対する戦闘経験によってキャラが成長する「アークス」など、独特のシステムを追求するタイトルも発売された。また、3D迷路を進んで、ボスとの戦闘になるとアクションRPGになる呉ソフトウェア「アルゴ」や、アダルト要素を盛り込んだアスキー「カオスエンジェルス」なども登場し、“地味で厳しい”という印象の3D RPGが何らかの脱却を目指し、次のステップへと進もうと試みたのもPC-8801時代であった。そしてそれら挑戦的試みが、のちにポリゴン化が進んで2Dと3Dの垣根が崩れた時代に登場するRPGの糧となっていたのである。



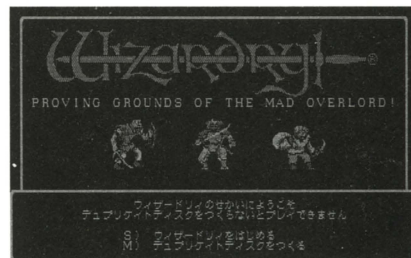
アドヴァンストファンタジアン●重厚長大な海外製テーブルトークRPGにひけをとらない、本格的な日本製ファンタジーRPGを目指して製作された。アイテムの効力のスピードや細かな能力設定の数々は、当時のマニアを唸らせた。



カオスエンジェルス●すべての欲望がかなうというウロボロスの塔を攻略。ダンジョン内のモンスターはすべて女の子で、敵のヒットポイントをギリギリ残して勝てばエッチなことができる。的を弱らせて捕縛するシステムは、後にポケモン等にも採用された。



マイト&マジック●ウルティマ、ウィザードリィに並ぶ海外3D RPGの代表作。すべてのマップが3Dで作成されていて、街やフィールド画面ですらマップピングが必要だったが、複雑な世界観の全貌を把握する楽しみが味わえる、高難易度RPGの代表選手である。



ウィザードリィ●線画で描かれたシンプルな3Dダンジョンの戦闘が冒険のメインとなる。シビアなゲーム性にも関わらず、多くのファンを獲得した。

1987年

●ガンダーラ エニックス

仏教の世界観をベースにした、アクションRPG。当時は設定的にも様々な実験作がリリースされていた。

●イース 日本ファルコム

日本製パソコンゲームを代表する、アクションRPGの金字塔。アクションRPGはここで基礎が完成した。

●リバイバー アルシスソフト

ファンタジー2D RPG。しかしコマンドはGUI化、各キャラクターはAIを持つなど、システムの効力の実験にいた。

●マイト&マジック スタークラフト

アメリカの本格派3D RPGの日本上陸作。国産と海外RPGとの乖離の始まりがわかる歴史的な一作。

●WARNING コスモスコンピューター

星を巡って交易し、宇宙船をパワーアップさせていく。今となっては懐かしい宇宙交易RPGの代表作の1つ。

●ゼリアード ゲームアーツ

サイドビュー型アクションRPG。300パターンを超える主人公のアニメーションなど、完成度はきわめて高い。

●クリムゾン クリスタルソフト

家庭用ゲーム機のRPGからの影響を逆輸入しはじめた初期の2D RPG。その方針には賛否両論あった。

●ソーサリアン 日本ファルコム

大ヒット横スクロールアクションRPG。追加シナリオが定期的にきちんと供給され、ユーザーを飽きさせなかった。

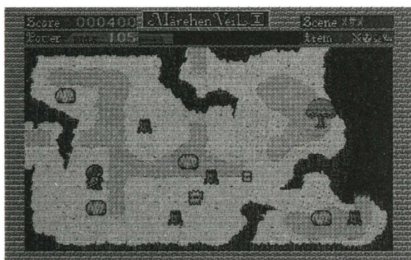
アクションロールプレイングゲーム

その面白さは、2D RPGから派生した要素と、アクションゲームから生まれた要素との合体によるものだった。

いつしかメインストリームへ

ゲーム内容はシンプルだが、プレイヤーの反射神経に依存するのがアクションRPGである。アクションRPGは、文字どおりアクションゲームとして戦闘をこなし、トラップを避けつつキーアイテムを探しながら物語を進行するタイプのRPGだ。

プレイヤーの操作が直接キャラクターの行動へとダイレクトに反映される直感的なわかりやすさが受け、T&Eソフト「ハイドライド」、日本ファルコム「イース」、マイクロキャビン「サーク」など多くのヒットゲームが生まれた。



メルヘンヴェール●姫にふさわしい若者として選ばれようとしたそのとき、主人公の王子は呪いによってヴェールという半人半獣の姿に変えられる。自分を取り戻すための冒険が始まり……。全体に漂うファンシー感に対して、難易度は高かった。

リアルタイムでの判断力が要求されるアクションゲームの要素が大きいアクションRPGだが、RPGの象徴ともいえる「レベルシステム」が導入されたために、アクションゲームが苦手でも地道にレベルを上げればカバーできるという部分がうまく機能し、上級者から初心者まで楽しめるRPGとして人気ジャンルへと成長していったのである。

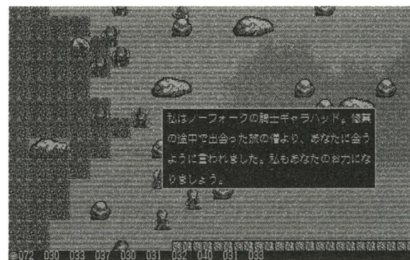
そもそも2D RPGは、いわゆるアクションRPGに進化することこそが正統な流れとなるはずだった。というのも、前述のとおり、2D RPGはコマンド選択式システムになる前に、ターンベース式の戦闘システムが主流だったからだ。2D RPG「夢幻の心臓」で、敵と遭遇すると



イース●日本ファルコムを代表する、最高峰のアクションRPG。華麗な演出と緻密なグラフィックに彩られて、アドル・クリスティンの冒険が始まる。アクションRPGのスタンダードとしてその後の流れを決定付けた1本。

コマンド選択式の戦闘が発生するエンカウント方式が採用され、人気を博した前後から、ターンベース式のシステムは姿を消していく。数少ないターンベースタイトルの1つが日本ファルコム「ドラゴンスレイヤー」であり、このタイトルはすでに2D RPGというよりもアクションRPGの始祖というべきものだった。

その後、84年に本格的な完全アクションRPG「ハイドライド」が発売され、2D RPGは、ターンベース戦闘システムと移動が分離されたコマンド入力システムへとその姿を変えて定着していくことになった。その一方で、アクションRPGは確実に市民権を得ていくのだった。



シルバーゴースト●仲間を集めてチームを編成し、いざ出陣！ 操作キャラの周りに仲間が陣形を組んで戦うため、リアルタイムSLGに分類されることもあるが、ここではアクションRPGとして紹介しよう。

1988年

●**シルバーゴースト**
異ソフトウェア工房
ゴチャキャラアクションRPGの原型。システム的にアクションRPGでのパーティープレイの目処をつけた快作。

●**スタークルーザー**
アルシスソフト
脅威のポリゴンによる、画像の3DスペースシューティングRPG。アクションRPGの定義を確実に広げた一作。

●**アークス**
ウルフチーム
一風変わった成長システムの3DRPG。成長という要素を限定し、強さのインフレを防ごうとした。

●**ラストハルマゲドン**
ブレインレイ
人類滅亡後の世界でモンスターを主役に据えた、異端の2D RPG。RPGに合体などの概念が持ち込まれた。

●**カオスエンジェルス**
アスキー
美少女3DRPG。モンスターを倒さずに捕まえるというコンセプトは、後の大作RPGにも組み込まれた。

●**エグザイル**
日本テレネット
暗殺者達が、中世の中東を舞台に戦うアクションRPG。実験的・社会的な題材を扱い、RPGの可能性に挑戦していた。

●**サバッシュ**
ポプコムソフト
落語家の三遊亭円丈氏が手がけた2D RPG。どこでも経験値などの実験的要素でRPGの可能性を模索した大作。

●**ディガンの魔石**
アーティック
ファンタジー2D RPG。世界を救うためではなく妻を救うために旅立ち、個人として戦う主人公の姿が新鮮に。

横スクロール型 アクションRPGの潮流

そしてアクションRPGには、アクションゲームがRPGの成長システムや演出を取り込みながらRPGへ昇華していったタイプも存在する。このタイプには、「ドラゴンスレイヤー」に見られる俯瞰型の画面ではなく、強制横スクロールシューティングゲームのような、画面下方向に重力の働く画面構成であるタイトルも少なくなかった。

たとえば、ザインソフト「トリトーン」である。当時としては新鮮だった横スクロール型のゲーム画面は、アーケードゲームや家庭用ゲームに見られた横スクロール型アクションゲーム色を強く残している。また、「ドラゴンスレイヤー」以後、「ザナドゥ」「ロマンシア」「ぼっふるメール」「ソーサリアン」など、日本ファルコムが送り出し、ヒットを飛ばしたタイトルも、同様の横視点によるスクロールアクションRPGである。

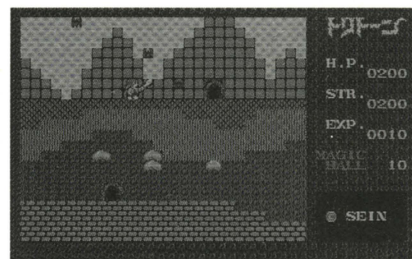
アクションRPGこそが PC-8801を象徴する

そしてアクションRPGの進化の方向性は、2D RPGと同様に「わかりやすく」「演出重視」というゲーム性へ向かった。そのわかりやすさが人気となり、また2D RPGとは元々画面構成が似ているた

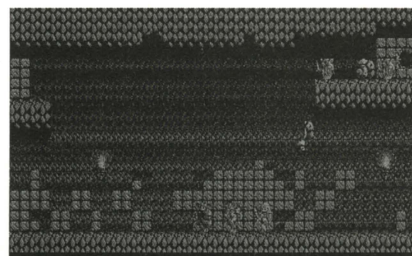
め、2D RPGとアクションRPGは互いに影響を与え合った。「ハイドライド」の模索した方向性の行き着く先に、ついに日本ファルコム「イース」が登場し、ここにアクションRPGの王道が確立した。

アクションRPGのほぼ唯一の不満点は、操作するキャラクターが1人しかいない点と、NPCとのパーティプレイができない点だった。しかし、呉ソフト「シルバーゴースト」は、アスキー「ボコスカウオーズ」同様の“ゴチャキャラシステム”を継承し、多数対多数の集団戦を実現した。お世辞にも処理能力が高くなかったPC-8801で処理の重いアクションRPGを展開するのはそれなりに厳しいことではあったかもしれないが、それでも各ソフトハウスは意欲的に多彩なアクションRPGをリリースし続けた。

そんな多数登場したアクションRPGの基本形をすべてくみ取り、ある意味「PC-8801アクションRPGの集大成」ともいえるタイトルが、日本ファルコムの「ぼっふるメール」だ。PC-8801の限界を引き出した完成度には、「アクションRPGがこそがPC-8801のゲーム代表格であった」と思わせられる。ホビー機としての王座をPC-9801シリーズに受け渡したあとも、PC-8801からの移植以外でアクションRPGのオリジナルタイトルがあまり登場しなかったのも、その点を強調するようである。



トリトーン●大妖怪「ベイ・ブルーサ」が手勢を引き連れルワンダ島に侵攻を開始した。トリトーンはジャンプとアタックを使いわけながら島の平和を取り戻す。日本での横スクロールアクションRPGの嚆矢となった。



ソーサリアン●メインプログラムとシナリオプログラムが分離されていた異色作。企画倒れにならずにシナリオディスクが続々と追加発売されて、次々と新しい冒険の旅に出かけることが可能だったのは特筆に価する。



ぼっふるメール●微妙に挑発的な広告とともに、PC-8801アクションRPGの有終の美を飾ったハイオリティタイトル。このゲームのため、すでに乗り換えていたPC-9801の隣に、PC-8801を再び引っ張り出す羽目になったユーザーも多かったという。

1989年以降～

●サーク マイクロキャビン

家庭用ゲーム機での演出とシステムを取り入れた、PC-8801用アクションRPG最高峰のシリーズの1つ。

●ワンダラーズフロム イース

日本ファルコム イースシリーズ3作品は、サイドビュー型アクションRPG。アーケードゲームに引けを取らない高い完成度。

●BURAI 上巻 リバーヒルソフト

超大作2D RPG。パソコンでも豪華なスタッフを集めて大作RPGを作るといふシステムが一般化しはじめた。

●エメラルドドラゴン バショウハウス

パソコンRPGの代表格として、誰もが認めるこのゲーム。89年は、PC-8801RPGの黄金の季節だった。

●ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

日本ファルコム 同社の2D RPGシリーズの第1作。ここまで親切で洗練されたシステムのRPGは、現在でも稀。

●ティル・ナ・ノーグ システムソフト

シナリオジェネレータとマップジェネレータにより、常に新しいシナリオがプレイできる2D RPG。

●ダイナソア 日本ファルコム

手書きでマップを作りながらプレイする、ハードな本格派3D RPG。表シナリオのほかに裏シナリオがあった。

●ぼっふるメール 日本ファルコム

コミカルなサイドビュー型アクションRPG。ドラマCDなどが製作され、アイテムとしてのゲームの側面が現れた。

仮想世界を掌握してプレイする

シミュレーションゲーム

近代戦を再現した戦略シミュレーション、野球チームをひきいるスポーツもの、それに恋愛育成ゲームまで、すべてのSLGの源流はPC-8801にあり！
「現実のまねごと」を超えて、独自の世界を持つにいたった開拓者たちを振り返る。

PC-8801と シミュレーションゲーム

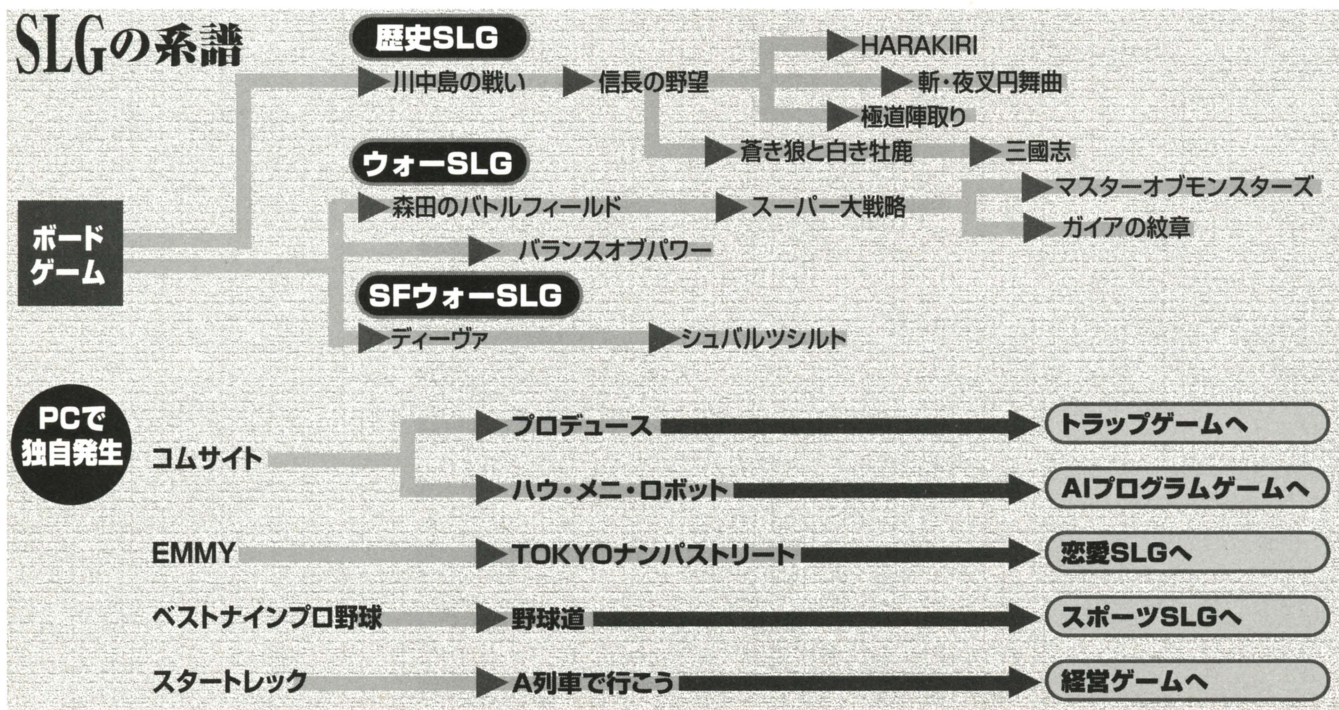
シミュレーションとは「世界をまねること」と、ないし「仮想世界を作ること」の2つを意味している。いずれにしろ、シミュレーションゲーム（以下SLG）は「世界の創造主となること」といえる。ただ恐れおおいだけではなく、その計算量は気の遠くなる巨大さで、最新のコンピュータにも荷が重い。まして、20年以上前のPC-8801シリーズにはなおさらだ。

初期のSLGがモデルとしたのは、人間同士が遊ぶボードゲームだ。海外では、1950年代からアヴァロンヒル社などの老舗が、第二次大戦などの本物の戦争を再現する「ウォーゲーム」を商品として発売している。日本でも個人輸入したり、国内独自のゲームも出たりして、80年代にはさかんに遊ばれていた。しかし、ボードを囲める場所を取り、人数を集める必要もあって、いつでも楽しめるわけではない。

日本初のディスク版SLGといわれるシステムソフト「珊瑚海海戦」（PC-

8001用）は、そうした不満に応える「1人で遊べるウォーゲーム」といった趣のゲームだった。大きな地図とコマが同封され、パソコンは少し計算のお手伝いをする、という慎ましやかさ。

PC-8801向けのSLGにとっての課題は、1つにはそうした“脇役”から“主役”への出世。そしてもう1つは、ウォーゲームから離れた、PCゲームならではの「擬似世界」を広げていくことだ。PC-8801シリーズは、いまあるSLGのほとんどの源流が求められる“遺伝子の苗床”だったのだ。



歴史&和風 SLG

海外製のウォーゲームがSLGの原型となったことは先述のとおりだが、日本人にとって「ノルマンディ」などはマニアックな地名で、やはり欧米を舞台にした戦記ものはなじみが薄い。その取っつきにくさを解消した功労者は、なんといっても光栄（現コーエー）の歴史SLGシリーズだ。「川中島の合戦」（1981年）に始まり、83年には主軸シリーズとなる「信長の野望」を発売し、和風SLGの成功に“一番槍”をつけたのだ。

その後も、旧光栄は開拓したSLG市場の拡大をはかる。日本の戦国時代と人気を二分する中国の三国時代をテーマにした「三國志」（85年）や、広い意味での中国である元（モンゴル帝国）が世界制覇する「蒼き狼と白き牝鹿」（88年）をそろえ、これら3つのシリーズを「歴史三部作」と総称したこともあった。

この分野にはほかのメーカーが本格参入するのは、少しあとのPC-9801時代を待たねばならないが、それでもPC-8801上での意欲的な試みはいくつかあった。一見すると破天荒な「HARAKIRI」はゲームアーツの高い技術力に裏打ちされ、アクション色の強かったウルフチームは「斬〜夜叉円舞曲」で思考型ゲームに挑戦した。また、仁侠映画ふうな縄張りを争うマイクロネット「極道陣取り」は、日本人の琴線に触れたかもしれない。



和風&歴史SLG ●日本独自のアレンジであるこの方面では、「動かざること山の如し」の安定感を現したような「内政」が大きな比重を占める。だが、その逆について「侵掠すること火の如し」のスピードを重視したアプローチも少なくない。

現代&未来 SLG

近代戦を題材にした戦略／戦術SLGは、元になったウォーゲームと最も近いため、和風SLGよりも古くから商品化されていたジャンルである。しかし、良くいえばプレイヤーの想像力に頼り、悪くいえば六角形（ヘックス）を線で描いただけ、といった工夫にとぼしい作りが多く、肝心の「賢さ」にも不満が残った。その点、「森田のバトルフィールド」の思考ルーチンは、「森田オセロ」の作者らしく群を抜く完成度だった。ようやく、戦略を競い合うレベルに達したのだ。

また、PC-9801用として登場した「現代大戦略」も、PC-8801向けに「スーパー大戦略」へと再設計。8ビットの限界をきわめた戦略性は、「歴史SLGの光栄」にならぶ「現代戦SLGのシステムソフト」の位置を確かなものとした。

これら現代戦SLGのスタイルを元にして、次々と新たなバリエーションが加わっていった。近代兵器をドラゴンなどの架空の生物とした「マスターオブモンスターズ」や「ガイアの紋章」、スペースオペラの「シュヴァルツシルト」、多機種での展開を狙った「ディーヴァ」など、想像力の羽根を広げたのである。

そうした流れとは別に、外交の綱渡りに冷や汗をかく「バランス・オブ・パワー」は、その後に続く作品を持たない天才肌のSLGとして異彩を放っている。



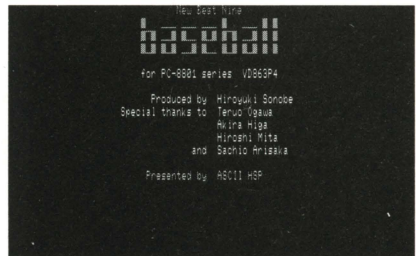
現代&未来SLG ●すべてのSLGの原作といえるウォーゲームから近い分野だけに、いかにしてマニアックな嗜好を脱却して一般性を得るか、が永年の課題となった。ファンタジーやスペースオペラとの融合も、その選択肢に含まれていたのだ。

恋愛・経営・スポーツ その他のSLG

今ここと別の世界を生きるように体験する、という意味での「シミュレーション」は、ボードゲームでは扱えない、コンピュータ・ゲームならではの遊びだ。「川中島の合戦」と同時発売された「投資ゲーム」は株式相場を再現するビジネスゲームだったが、現実はいしだいにモデルの1つへと退いていき、それとともに仮想世界といえるものが、存在感を増していくことになる。

プロ野球チームの監督となって選手たちを率いる「ベストナインプロ野球」シリーズは、テレビの前で応援するしかなかった野球ファンに、本物の監督さえて持てない法外な裁量を与えて、何回でもベナントレースをくり返し遊べるようにした。また、「A列車で行こう」では、鉄道の路線を敷ける鉄道王になれる。SLGとしての冷静な打算はきびしく求められるが、心の中にだけにあった理想郷への“夢のトビラ”も開いたのだ。

あまねく世界を見わたす視点は、「ハウ・メニ・ロボット」や「プロデュース」のような、命令ないし使者を通じて住人に干渉するSLG（後の「シムシティ」などの「箱庭ゲーム」にも通じる）を生み出した。また、仮想世界を男の子の等身大に合わせれば、「EMMY」や「TOKYO ナンバストリート」といった、「モニターごしの恋愛」になるだろう。



その他のSLG ●現実のまねごとを超えて、SLGは独自の世界を築きあげることを目指す。「もし自分が監督だったなら」「鉄道王になって交通を整備したい!」といったスポーツ・経営SLGや、恋愛育成ゲームの源流は、すべてPC-8801にあった。

現代&和風SLG

我が国だからこそ生まれた、これこそ“純”国産シミュレーションゲーム。その流れは今もなお続いている。

日本的な「内政」が光る「信長の野望」

ウォーゲームを原点とした初期の戦略SLGでは、ひたすら敵のせん滅に突き進む「攻め」がものをいった。しかし、武田信玄が「人は壁、人は石垣」といったように、日本の武将には国内の結束を固めて、他国の民にもしたわれる人徳が望まれた。戦国SLGの中では、そんな理想像は「内政」という要素となる。

旧光栄「信長の野望」を、歴史SLGの代表シリーズの座に押し上げたのは、実にこの「内政」である。田畑を耕して石高を増やす「開墾」や、川の氾濫にそなえる「治水」、ビジネスを通じて富を得る「商取引」など、まず自らの民をい

たわり、国力を増強しなければいけない。

もちろん、ライバルの諸国も内政はおろそかにはできない。つまり、領地の切り取りに時間がかかる代わりに、逆に守りに回ったとき、即ゲームオーバーになるおそれも少ない。こうした内政を重視する姿勢は、旧光栄が成功させた歴史SLGすべてに一貫している。人気ソフトの半分は“やさしさ”でできていたわけだ。

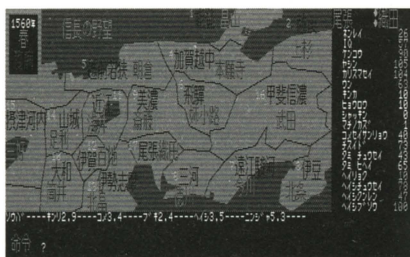
「信長の野望」に話を戻そう。第1作目で主役として選べる武将は、信長たった1人きり。国も尾張のある中部や近畿、東海、信越地方の17ヶ国しかなく、縦や横にスクロールしない画面1枚に収まる領地があるだけだった。それが続編の「全国版」になると、国盗りの場合は全国に広がり、プレイヤーは50人の大名か

ら選べるように進化する。大名が死んで空白になった領地を買える入札など（「暗殺」と組み合わせると凶悪）豪快な面白さもあった。

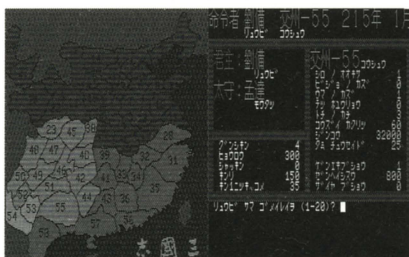
アジアを駆ける英雄たちの追憶

初代「信長」後に出た「三國志」は、1作目から君主に仕える「配下武将」の概念が存在した。それはそうだろう。劉備の義兄弟である関羽や張飛、人気の高い趙子龍、夏侯惇や賈文和など、きら星のような武将こそ、三國志の華なのだから。劉禅が存命中、孔明が白羽扇を持って采配を振るえなくては寂しすぎる。

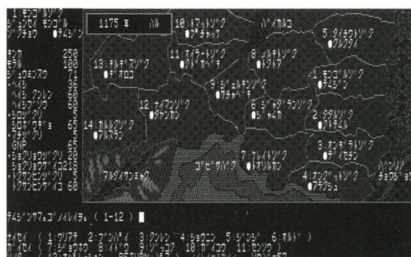
むしろ「三國志」は、ダイナミックな人材の登用や引き抜きにこそ真髓があ



信長の野望 ●光栄（現コーエー）の「歴史SLGの覇者」への道を敷いた股肱の臣ともいえる傑作。日本人にとって永遠のヒーローである信長を主役にむかえ、「内政」の概念を導入したことにより、ロングランを続ける構造は完成していた。



三國志 ●「信長」にならば二大歴史SLGである「三國志」シリーズの第1弾。配下武将の要素が追加されるとともに、人事コマンドも強化され、原作の魅力的な武将たちを思うがままに操れるようになった。計略や火計など戦術面も充実。



蒼き狼と白き牝鹿 ●かつては旧光栄の「三大歴史SLG」の1つに数えられたゲーム。モンゴル帝国の建国の父であるジンギスカンとなって、70歳で死ぬまでに、ユーラシア大陸統一を目指す。「オールド」の話題性がありすぎたか？

～1984年

1982年 ●川中島の合戦 光栄

武田信玄と上杉謙信の歴史に残った名勝負を再現。コーエーの記念すべきデビュー作（もう一本は「投資ゲーム」）。

1983年 ●珊瑚海海戦 システムソフト

史上初の空母戦をテーマとした戦略SLG。同梱されたマップやコマも重量級。フロッピー用ゲームの第1号でもある。

●森田のバトルフィールド エニックス

天才モリタンが磨きかけた思考ルーチンが光る傑作。また、この表示ルーチンを元に「アルフォス」も作られた。

●198X年 CSK/フィルコム

未来の第三次世界大戦を戦場としたシミュレーション。敵味方ともに同時に移動するシステムで、「大戦略」の進化を先取り。

●信長の野望 光栄

言わずと知れたコーエーの出世作。内政による人心掌握がものをいう「日本人の心」が大ヒットの秘訣？

●選挙 システムソフト

ファミコンの「アメリカ大統領選挙」の5年前に出た先進の選挙SLG。その手段としてポスター、演説はともかく買収はヤバい。

●ミッドウェー海戦 ボニカ

アヴァロンヒルのボードゲームをSLG化したもの。アメリカの第七艦隊との海戦はスケール壮大だが、画面は地味。

●徳川家康 CSK/フィルコム

有名な関ヶ原の戦いを徳川家康として戦うゲーム。豊臣方についた大名を外交で切り崩すのが家康らしい。

1984年 ●トップマネージメント 光栄

ベンチャー企業のトップとなって、全国にパソコンを売りまくる経営SLG。実際に企業の研修用に売り込まれたらしい。

●EMMY/EMMY2 アスキー

女の子との会話を楽しむチャットSLG。工画堂の開発だけにドット絵は一級品。

る。ただ、武将のデータが、事実上は吉川英治版の「三国志」や、その原典となった「三國志演義」（物語色が強くて蜀びいき）に沿っており、こと1作目は非常にバランスが極端になっていた。

そんな事情もあり、以降の「三國志」シリーズはシステムの改良に並行して、史実に沿った正史などを取りこみ、魏・呉のファンも納得のいくよう武将のスカウトにいそしんだのである。それはまた、「信長」以上に長期にわたる戦いの末期に消耗しがちな人材を補充することでもあった。

さらに、中国からモンゴル帝国にバトンを渡した「蒼き狼と白き牝鹿」は、基本枠組みは同じながら、世界征服へのスケールアップに合わせた調整がされている。多民族国家に即した「文化圏」の導入もその1つ。が、このシリーズの代名詞といえば、やっぱり「オールド」だろう。ありていに言えば、非血縁はよく裏切る。配下を裏切らない血縁で固めてしまおうというシステム。その手段としての「子作り」なのだが、続編では順調に力が注がれ、お嫁さんを口説く恋のかけひきが進化していったのだ。同社の「アンジェリーク」シリーズの原型かも？

HARAKIRI も辞さず！ 挑戦者たち

こうした旧光栄の「歴史SLG三部作」、特に「信長」に対して最も有力な対抗馬

はもう一方のSLGの雄、システムソフトの「天下統一」だが、その活躍の場はPC-9801のみにとどまった（電撃戦のスピード重視だったので、8bit機は辛い？）。

しかし、ゲームソフトの歴史はチャレンジの連続だ。今川義元に対する織田軍さながらに、この方面でも新興勢力がわれこそは、と名乗りを上げた。「アクションゲームの国」から戦国SLGへと攻め込んだ代表格は、まずゲームアーツ「HARAKIRI」。日本固有の「恥」が頂点に達すると「BANZAI！」と叫んで切腹し、源頼朝と平清盛と徳川家康とペリーの黒船が死闘を演じ、忍者が壮絶な諜報戦をくり広げる。そんな色ものを装いながら、思考ルーチンほのちに「天下布武」（メガCD用）にも受け継がれた本格志向だった。

また、ウルフチーム「斬〜夜叉円舞曲」は、内政コマンドがない代わりに、「呪術」や「結界」などの追加要素があった。戦闘も敵と対面してコマンドバトルで行い、ラスボスもいるなど、非常にRPG的だった。当時のマーケットでは成功しにくかったようだが、後のファンタジーSLGの下地となったと考えられる。

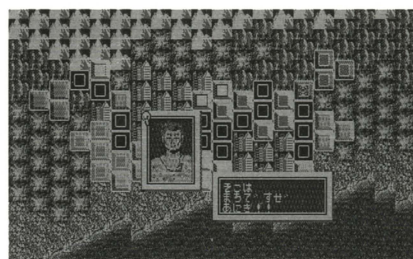
マイクロネット「極道陣取り」は、「歴史といえば中世」という固定観念の裏をかいた逆転の発想。キャバレーやパチンコ屋をシマ＝領土とする見立てこそ、最近のセガの大作「龍が如く」の源流にあるのだ。



斬・夜叉円舞曲 ●戦場がヘックス（六角形）のように線で区切られていない「ノーラインマップ」や、魔法に近い「呪術」が特徴的なSLG。その世界観は、横スクロールアクション「YAKSHA」と共通している。



HARAKIRI ●アメリカ人の日本文化研究家がデザインしたという設定のハイパー戦国SLG。ゲームアーツ社内に吹き荒れた忍者ブームを、大まじめにゲーム化したのがすごい。これなくして「天下布武」も「ギレンの野望」もなかったかも。



極道陣取り ●現代日本の任侠ワールドを舞台に、親分に組を任された若頭として、他の組と抗争してシマを広げていく。「出入り」や「風俗」などのコマンドも物騒だが、殺し屋や暴走族を雇えてしまえるなど使えるユニットも怖い。

1985年

●関ヶ原 バンダイ

東軍の徳川家康か、西軍の石田三成となって雌雄を決する2人プレイ専用ゲーム。人間相手のみというのがあって新鮮。

●ベストナインプロ野球 アスキー

「新ベストナインプロ野球」の前身にあたる野球監督SLG。セ・リーグしかなかったが、データの再現度は驚くほど。

●新ベストナインプロ野球 アスキー

130試合ものペナントレースを戦い抜く「ベストナインプロ野球」シリーズの原型。データ野球ファンにはたまらない。

●TOKYOナンバスト リート

女心を忠実にシミュレートしたらしいナンパゲーム。「相手は誰でもいい」という割り切ったお付き合いはギャルゲーの対極かも。

●データベースボール COLPAX

スターティングメンバーの登録や打順の決定を、味方チームだけでなく相手チームに対しても行える野球SLG。自由度は高い。

●SF3D ビクター音楽産業

横山宏氏が「ホビージャパン」に連載したオリジナルプラモ企画から派生した未来SLG。リアルな造形の再現は難しかった？

●三国志 光栄

古代中国の三国時代に、乱世の覇者となる戦略SLG。多くの武将や智将を集める楽しみは、現在のトレーディングカードにも通じる。

●蒼き狼と白き牝鹿 光栄

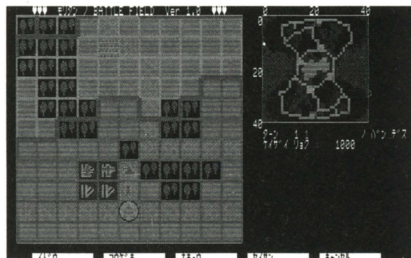
ユーラシア大陸を制した英雄・ジンギスカンとなって広大な地平を駆けめぐるゲーム。「オールド」は国の安定を思えばこそ。

現代&未来SLG

時代を映した正統シミュレーションゲーム。
ほくたちの仮想戦闘に終わりはない。

「森田のバトルフィールド」が もたらした思考革命

すべり出しは順調にいった近代戦SLGだが、軍事マニアを越えた広いゲーマー人口を得るには、いくつかの課題があった。1つは、“原作”となったボードゲームのほとんどが、歴史的な知識を必要としたこと。それも数十年前の戦車や戦闘機、古戦場といった素養を前提としたことが、間口を狭くしていた。そして、アクションゲームとは違った楽しさである「戦略を競い合う」という知的興奮が得られにくかったことがある。この2つの問題は独立してあったというより、「マニアック」だから「おほか」でもかまわない、と互いによりかかっていたの

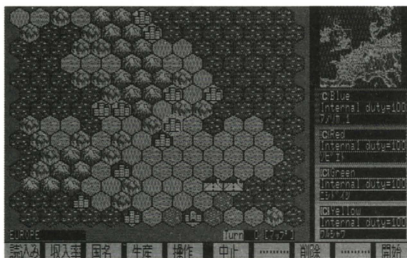


森田のバトルフィールド●すでに「森田オセロ」が有名だった森田和郎氏が、エニックス（当時）「ホビープログラムコンテスト」に応募し、みごと最優秀賞に輝いた作品。ユニットの種類は少ないが、思考ルーチンの完成度は抜群だった。

である。

エニックス「森田のバトルフィールド」が画期的だったのは、兵器ユニットを単純なコマとして、軍事知識から切りはなした点。さらに重要なのは、思考ルーチンがずば抜けて賢くなったということだ。すでに「森田オセロ」が高名だった作者、森田和郎氏の「抽象化されたコマの戦い」の高度なノウハウや、ゲームにコアな知識を詰めこみようがなかった時間の制約が、すべてプラスに働いたのだろう。

しかしこうした「抽象化した近代戦SLG」がジャンル化するには、かなりの年数がかかった。カッコいい兵器がない分、思考ルーチンの出来不出来がモロに出てしまうからだ。



SUPER大戦略●PC-9801版とくらべて見劣りした「大戦略88」から、大幅なパワーアップをとげたPC-8801版「大戦略」の決定版。艦船ユニットはないが、それを補って余りある兵器ユニットの豊かさを誇る。家庭用のメガドライブにも移植された。

現代兵器を採用した 「大戦略」シリーズ

システムソフト「現代大戦略」は、「抽象化」と「過去」の中間にあった。その2年前、システムソフトは「珊瑚海海戦」（PC-8001用）を発売して、営業的には不幸な結果に終わっている。PC本体よりも高価だったフロッピードライブがプレイに必要で、その試みは時期が早すぎたのだ。

その意味で、「現代大戦略」の発売に踏み切ったのは勇気ある一歩だが、十分に“売れる”要素はそなえていた。まず、現代兵器の採用である。テレビや新聞で姿が見られる、なじみぶかい「今」だ。また、より特筆すべきは、戦闘アニメー



バランスオブパワー●20世紀の冷戦時代を背景に、東西陣営の微妙なバランスを保ちながら、自国の勢力を広げていく政治SLG。緊張が高まりすぎると核戦争、かといって事なかれにふるまうと勢力を奪われてしまい、ジレンマに胃が痛くなる。

1986年

●A列車で行こう アートディンク

鉄道会社の社長として、大統領の官邸から別荘まで大陸横断鉄道を敷くゲーム。線路周辺の街が成長する。

●大戦略88 システムソフト

PC-9801版の「現代大戦略」をPC-8801に移植したもの。ユニット数も大幅に減り、パワーダウンの印象は否めなかった。

●抄本三国志 光栄

「三国志」を買いやすい価格（8800円）にしたダイジェスト版。シナリオは1本、プレイヤーは1人だけとなった。

●オペレーショングレート ポニカ

SPI社のボードゲームをパソコン向けにゲーム化。第二次世界大戦末期において、旧ドイツ軍の大包囲作戦を行う。

●南海の標的 ベアーズ

いかにも潜水艦ゲームらしく、燃料やコンパス、深度や速度、ソナーといった計器だらけのシミュレーション。

●シティファイト ポニカ

第二次大戦の歩兵による市街戦のシミュレーション。

●アートオブウォー ブローダーバンド

米ブローダーバンドによる戦略SLGの移植。古代の歩兵が激突し、石弓が飛びかう。敵の司令官は孫子など、8人から選べる。

●ディーヴァ T&Eソフト

多機種のハードに同時展開で話題をさらったゲーム。PC-8801版の艦隊データをファミコン版に持ち込むこともできた。

ションの発明だ。勝ち負けの結果がすべての純粹なSLGにとって、演出は不要なものでしかない。しかし、味気ない数字をわかりやすく表現し、感情移入を助けて“戦争ゴッコ”の楽しさを作り、入りにくさを和らげたのである。これは任天堂「ファミコンウォーズ」やバンプレスト「スーパーロボット大戦」といった人気シリーズも見習うところになる。

初代の「現代大戦略」はPC-9801用だった。PC-8801向けにも、そのダウングレード版といえる「大戦略88」を経て、決定版の「SUPER大戦略」が登場した。ユニット数は大幅に増え、思考ルーチンも改良され、スピードが遅いのを除けば、上位機種の98版をしのぐ出来。「大戦略」シリーズがリアルタイム制に移る以前の、ターン制の現代戦SLGの最高傑作、と評価する声も根強い。

SFやファンタジーへの飛躍

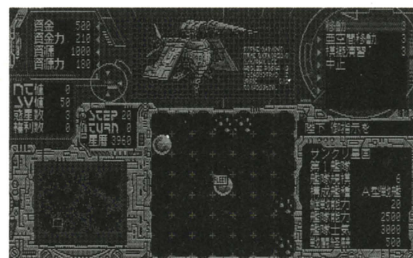
過去から解きはなれた現代戦と、時間に追われずに熟慮できるターン制。その成功した枠組みをもとに、SLGはさらに自由な発展をとげる。宇宙SFとの合流は、壮大なスペースオペラである工画堂「シュヴァルツシルト」を生んだ。銀河系外縁の辺境であるジロ星団、という設定に、SFファンなら興奮を抑えきれないはず。全シリーズを通じて千年以上ものスケールは並ぶものない一大叙事

詩だ。

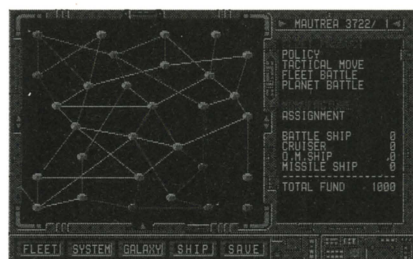
そうした時系列の垂直の深さに対して、T&Eソフト「ディーヴァ」は同時多発に起こる宇宙的事件を水平的に扱った。当時、群雄割拠していた多くの機種種のPCを、それぞれ別のゲーム“英雄”に見立て、PC-8801やPC-9801のみならず、FM-7などで同一タイトルを展開した。メーカーの垣根をまたいだ、ボーダレスな宇宙が実現を見たのだ。ほとんどWindowsに統一された今では二度とできない貴重な体験だろう。

そしてSLGが「ファンタジー」をRPGから取り入れれば、NCS「エルスリード」シリーズとなる。1作目の「光の魔術師となって闇の軍団を倒す」という世界観は、2作目の「ガイアの紋章」を待って、ゲームとしても完成をみる。本編といえる「キャンペーンモード」のほか、自衛隊VSダークドラゴンができてしまう「シナリオモード」も必見だ。

最後に、「SLGには勝ち負けがある」という常識を根本から覆したのが、アスキー「バランスオブパワー」だ。冷戦下の米ソいずれかのリーダーとして、世界各地に介入してバランスを取る。だが、ちょっとした手違いがすぐにデフコン(非常事態)、世界の破滅へとつながる。カタルシスのないブレイは、他のSLGから孤立した地点にいととにも、SLGの究極の形かもしれない。僕らの世界にエンディングはないのだ。



シュヴァルツシルト●ジロ星団にある王国の皇子として、父王なきあとに統率する事件や戦争に対処していくスペースオペラのSLG。ゲーム開始直後、反乱軍を鎮圧しなければならず、非常に難しい。異文化を理解し、同盟を結ぶことが重要。



ディーヴァ●86年当時に現役だった、ほとんどすべてのパソコン(ファミコン含む)向けに展開された「ディーヴァ」シリーズのうちの一作。艦隊を指揮して植民惑星を経営するSLGと、惑星を占領するアクションの2つから成り立つ。



ガイアの紋章●前作「エルスリード」から、わずか3か月後に発売された続編のファンタジーSLG。マップを自作できる「コンストラクションモード」も付き、全面的にグレードアップ。家庭用のPCエンジンに移植されたものも評判が高い。

1987年

●コムサイト テクノソフト

戦車の行動プログラムをBASICに似た簡易言語で組んで戦わせる思考型SLG。早すぎた名作という声もあり。

●エルスリード NCS

NCSのデビュー作。ファンタジー世界を舞台に、魔法使いや騎士、モンスターを配置する「大戦略」風のSLGだ。

●ガイアの紋章 NCS

「エルスリード」の世界観を継承し、よりリアルな続編。3つのモードがあってボリュームもたっぷり。

●プロデュース dBソフト

いじめられっ子が闇の魔力を得て、洋館に誘い込んだいじめっ子3人に復讐するホラーSLG。21世紀でも意外性は不滅だ。

●ハウメニロボット アートディンク

ロボットに簡単なプログラムを与えて、鏡などを上手く置いて誘導してやるパズルっぽいSLG。実はロボは徐々に賢くなる。

●戦国大名 ソフトプラン

第1部の「忍者編」ではチェス+将棋風のゲームで資金を稼ぎ、それを元手にして第2部の「大名編」を戦う。

●OGRE システムソフト

ゲームブックでも有名なS・ジャクソンのボードゲームを移植。怪物戦車のOGREを倒す。敵を怪物に置きかえた他社SLGもあった。

●ミュール BPS

未開の惑星を開発するSLG。太陽エネルギーと鉄鉱石とミュール(開発機械)のバランスが重要。オークションが楽しい。

恋愛・経営・スポーツその他のSLG

社会や生活、心情までをすべて飲み込んで、
シミュレーションゲームは多岐に発展していく。

ペナントレースをリアルに再現

シミュレーションを辞書で引くと「実際にやるのが困難か危険である事象につき、コンピュータで計算を行い、結果の予測や再現をしてみる」ということになる。この計算を行う際、事象をまねた挙動をするモデル、つまりプログラムを作る必要がある。そして、モデル自体が「入力を受けて出力を行う」体系であって、1つの完結した世界でもある。

アスキー「新ベストナインプロ野球」は、そうした計算が積み重なって現れる「仮想世界」というシミュレーションの性格にとっても忠実だ。野球ゲームでありながらバットを振ったりするアクション

性はまったくない。コマンドで選手に指示を出し、ピッチャーを交替させるなど、監督として采配をふるうのみだ。1試合は短時間でどんどん終わり、そう興奮できるものでもない。しかし、何十試合かをくり返すと、データの蓄積がみごとに生々しいチームのあり方や、ペナントレースの混戦を浮かび上がらせ、リアルな、プロ野球そのものが再現されているのだ。

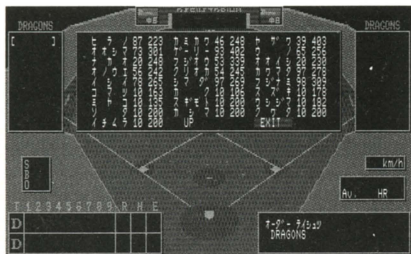
アートディンクの箱庭SLG

1つのチームを率いるのが監督なら、世界をより良い方向へと導くのは「神」だろう。パソコンにはさすがに全知全能は入りきらないにせよ、小空間ぐらいは何かとかなりそうだ。今や不可欠のジャン

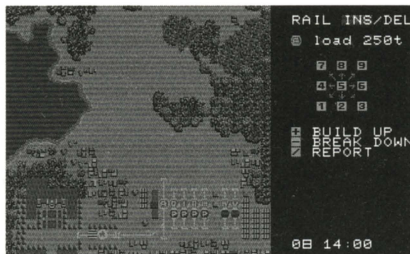
ルとなった「箱庭ゲーム」の芽ばえは、PC-8801時代に育まれたのである。

アートディンクというメーカーは、その定着のためにめざましい働きをした。最初期の作品である「A列車で行こう」は、19世紀を舞台にした鉄道経営SLGだ。A国（アメリカ？）大統領により鉄道会社の社長に任命されたプレイヤーは、1年間のうちに線路を敷いて事業を拡大し、大統領官邸から西海岸にある別荘まで特別列車を走らせなければならない。

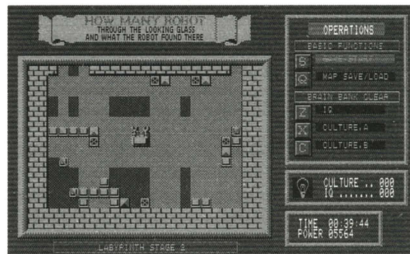
考えもなしに線路を敷いていくと、すぐ資金が尽きてゲームオーバー。線路は距離の分だけ税金をふんだくられ、事故を起こすと乗客に比例して賠償金を取られ、すべてがリアルタイムに進行する目まぐるしさ。5つのマップごとに勝ち・



新ベストナインプロ野球●「ダービースタリオン」の作者・園部氏が手がけたプロ野球SLG。前作はセ・リーグだけだったが、今作はパのデータも入っている。ファミコンに移植されてから「ベストプレイヤープロ野球」に改名し、現在もシリーズが継続。



A列車で行こう●今や日本の鉄道経営SLGを代表するシリーズとなったが、一作目はブラレールを走らせるようなお手軽さが魅力。リアルタイムに進行するSLGは、当時としては斬新だった。幅広く移植され、iモードなどの携帯電話でも遊べる。



ハウ・メニ・ロボット●最初は頭が空っぽのロボットに命令を教えこみ、鏡の国に隠された爆弾を撤去させて世界を救うゲーム。ロボの要領が悪いのは、イコール主人の教え方が良くないから。続編の「2」は、なぜか建築SLGになっていた。

1988年

●蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン 光栄

前作の「蒼き狼」を全面的にパワーアップした続編。CGも美しくなり、オールドする女性との駆け引きも細かくなった。

●マスターオブモンスターズ システムソフト

本家システムソフトによるファンタジー版「大戦略」。5人のマスターが魔物を召還、大魔法を使う。

●スーパー大戦略 システムソフト

4ヶ国による戦いが可能になり、自分のユニットの上を通過できるのもひそかにうれしい。ターン制「大戦略」の完成形。

●STORM マイクロネット

5人×7部隊を単位にして作戦を展開する、斬新なコンセプトを持つSLG。プレイヤーは各隊長に指示を与える。

●シルバーゴースト 呉ソフトウェア工房

小さなキャラがごった返す、いわゆる「ゴチャキヤラ」SLGの元祖。同社の「ファーストクイン」の前身となったと思われる。

●信長の野望・ 戦国群雄伝 光栄

「三国志」の配下武将と、「ジンギスカン」の行動力システムを取り入れた。登場人物は400人近くもいる。

●野球道 ニホンクリエイト

当時のプロ野球12チームのデータが詳細に取り入れられた監督SLG。キャンプを組んで選手を鍛えられる。

●極道陣取り マイクロネット

「仁義なき戦い」を原作にしたような戦略SLGだが、かなりコミカルな味つけ。コマンドが簡単なのでSLG初心者も安心。

負けがあつて、まるでアクションゲームみたいだが、それでも駅の周りの町が発展していく楽しみは1作目からすであつた。以後シリーズ化され、「3」からは経営SLGとなっている。

この箱庭を逆にこちんまりさせると、同社の「ハウ・メニ・ロボット」になる。人工知能を持ったロボットに行動パターンを記憶させて、移動したり荷物を運ばせたりして爆弾を処理させる。パズル的な要素も強いが、「使用者をプログラミングする」という発想は、直接に手を下さない「神」としてとても正しい。この簡易プログラムSLGの完成形は、「カルネージ・ハート」(PS用)になるだろうか。

モニターの向こうの彼女

またシミュレーション本来の意味にもどってみよう。

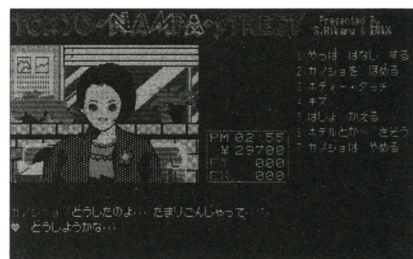
「実際に行うことが困難」といえば、女性とお付き合いすること、という心の声も多いのではなからうか。パソコンの中の彼女なら逃げも隠れもしないし、よけいなひとと言もいわない。なんだか書いていてもアブナイ感じだが、モニター越しの恋は8ビットでも可能なのか?

それを実現しようとした試みが、アスキーのPC-8001用「EMMY」だった。長嶋エミーという小悪魔的な女の子と、キーボードで「キミハ カワイイ」など入力して、いまでいうチャットをする。

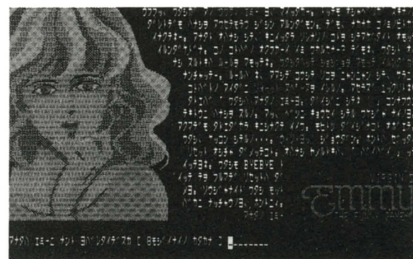
首尾良く親密度が上がると、もっと凄いエミーの姿を見せてもらえる、といったもの。PC-8801用「EMMY II」はその続編だが、CGをきれいに描き直したりメイク版といっていい。そしてエニックス「TOKYOナンパストリート」は、相手になる女の子がなんと50人以上。まずナンパ場所を決めて(移動に電車賃がかかる)手当たり次第に声をかけてはふられ、会話をなんとかつなげて喫茶店や公園に行き……行くところまで行く。話によって相手の態度が変わり、ちぐはぐな会話でも間がもってしまうのも面白かった。それから20数年後のいまも、ギャルゲーなどでデジタル恋愛は現在進行形だ。

闇の世界の主人となる ホラーSLG

現実から独立した「仮想」を突きつめると、一切のモデルを持たない純粋な夢の世界となる。そこに悪意を一滴垂らし、黒く染まった悪夢——デービーソフト「プロデュース」は、そういう闇の世界の主人に変身させてくれる。いじめられっ子がいじめっ子3人を廃屋に誘い込み、モンスターを配置して襲わせ、最上階の21階へと追いこんでゆく。館から逃がしてもだめ、怖がらせすぎて死なせてもいいけない。厳しすぎるどころもあったが、そのダークな願望はテクモ「刻命館」シリーズなどに脈々と受け継がれていった。



TOKYOナンパストリート●エニックスの第3回ホビープログラムコンテストの優秀プログラム賞の受賞作。ルポライターである作者の実体験と心理学の文献から、女性心理をプログラミングしたらしい。あるときに「本気」と答えると、結婚することになる。



EMMY II●発売元はアスキーだが、実は工画堂が開発した会話型SLG。どうりで前作の「EMMY」も、PC-8001の160×100ドットという粗い画面で、非常にそその女の子が表示できたわけである。「II」でも、工画堂ならではのCGが素晴らしい。



プロデュース●とある「国会を騒がせたゲーム」の作者に関係があるかもしれない。ホラーSLGの草分け的作品。妖怪を操って復讐を果たすが、相手も超能力者なので応戦してくる。前衛的すぎるエンディングも、一部で話題になった。

1989年以降

1989年 ●銀河英雄伝説 ボーステック

田中芳樹氏の名作SF「銀河英雄伝説」を原作にしたSLG。帝国軍のラインハルトとして、5本のシナリオを戦う。

●維新の嵐 光荣

激動の明治維新を前にして、全国の志士たちを説得して回る異色SLG。PC-9801版の「キーボード連打」が削られたのが惜しい。

●デュエル 呉ソフトウェア工房

「シルバーゴースト」に続くゴチャキャラSLG。地形によってユニットを使い分ける必要がある。パッケージ絵は天野喜孝氏。

1990年 ●提督の決断 光荣

太平洋戦争の海軍提督となって、連合艦隊を指揮するゲーム。母港にいるときは生産などの戦略を、洋上では戦術的に作戦を行う。

●大航海時代 光荣

元貴族の少年が、15～16世紀の大航海時代を背景に、交易や海賊によりのし上がっていく。近年ネットゲームにもなった。

●Foxy エルフ

女性だけのレッド軍に乗っ取られた「NEO-TOKYO」を、やはり女性軍のブルー軍によって解放する戦略SLG。Hシーンあり。

●ランペルール 光荣

フランス革命後、ナポレオンとなって覇権を打ち立てるSLG。初めは1人の司令官にすぎないので「陳情」に苦勞させられる。

●HARAKIRI ゲームアーツ

源頼朝と信長とショーコスキが互いに忍者を送りこみ、恥をかかせてHARAKIRIさせる本格SLG。黒船が率性なほどに強い。

●新・夜叉円舞曲 ウルフチーム

メガドライブにも移植された、ウルフチームの和風SLG代表作。「スベースハリヤー」のような「神武伝承」とも世界観が地続き。

1991年 ●ロイヤルブラッド 光荣

暴君エセルレッドを倒し、王冠ロイヤルブラッドを奪回するSLG。ファンタジーの世界観だが、基本システムは同社の戦略SLGと同じ。

●機動戦士ガンダム タクティカルオペレーション ファミリーソフト

ガンダムを原作にした「大戦略」タイプのSLG。戦闘シーンのアニメも充実。追加シナリオの「マップコレクション」も発売された。

パソコンゲームの代名詞

アドベンチャーゲーム

アーケードや家庭用ゲーム機では遊べない、パソコンゲームの代名詞ともいうべきゲームジャンル、それがアドベンチャーゲームだ。当時のパソコン上で可能なあらゆる技術を駆使しつつ、奥深い物語を実現していたのである。

アドベンチャーゲームは オトナの遊び

1980年代、アドベンチャーゲーム（以下AVG）といえば「オトナの遊び」だった。

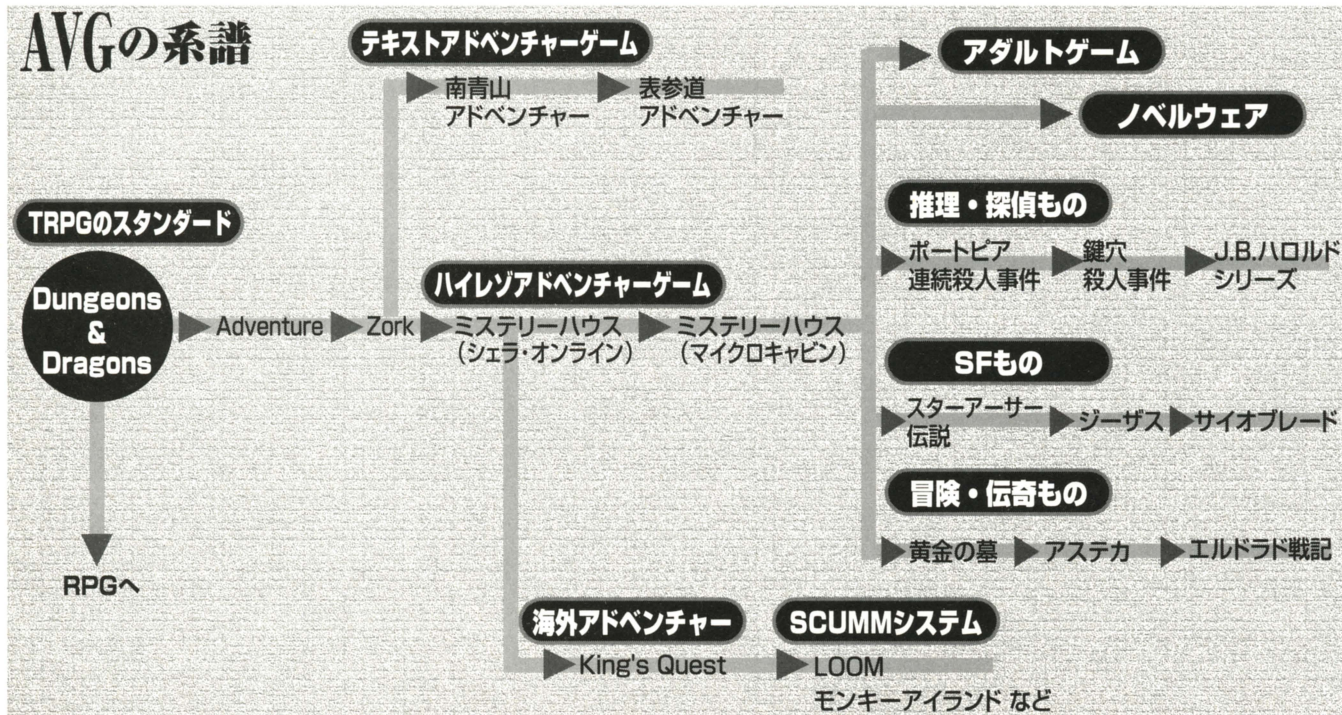
いくつかの理由がある。第1に「英語を使う」という点。当時のAVGの行動入力、英語を使うのが一般的だった。英語とはいってもごく簡単な単語のみで、和英辞典が1冊あれば事足りる話でもあったが、当時はまだ幼少期からの外国語教育はまだ一部の家庭のものだ

った。

第2に、「高価な周辺機器が必要」なこと。良質なAVG、特にAppleIIから移植された海外作品を快適にプレイするためには、その容量の大きさのため、当時はそれこそパソコン本体よりも高いフロッピーディスクドライブ（FDD）が必須だった。FDDを標準で搭載した最初の8bitマシン、PC-8801mk IIが登場したのは1983年。それまでは、データレコーダーを用いてゲームの読み込みに数十分をかけなければならず、敷居を高くしていたのである。そして第3に、「非

常に時間が長くなる」こと。今でこそ通しプレイに100時間かかるような大作ゲームが当然のように存在するが、ゲーム文化が生まれたばかりの頃には、「ゲームは1日30分」というような家庭が普通。「クリアするのに何カ月もかかる」ようなゲームが子供に許される時代ではなかったのだ。とはいえ、書籍や雑誌の記事を通してパソコンゲームの情報に触れた子供達は、「オトナの遊び」AVGへの憧れを育んでいった。この憧れが、やがて訪れるAVGブームへの起爆剤となったのである。

AVGの系譜



テキストアドベンチャー ゲームの時代

アドベンチャーゲームの草創期は、その作品のほとんどがテキストアドベンチャーゲームと呼ばれるスタイルのシステムを採用していた。

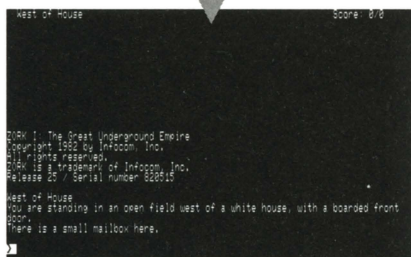
ゲームはテキストのみで進行し、グラフィックスは一切表示されない。AVGが誕生したばかりの頃のコンピュータにはまだグラフィックスを処理する機能が備わっていなかったが、基本的な文字の入出力処理をこなすことは簡単にできた。プレイヤーは、「動詞_目的語（名詞）」の組み合わせで行動を入力し、その結果がテキストの形で画面上に表示される。たとえば、こんな感じだ。

トウシマスカ?> OPEN DOOR
カキカ カカッテイマ。

このメッセージによって、プレイヤーはドアを開けるためには鍵を探さなければならないことを知らされる。

テキストAVGはごくシンプルなプログラムで開発することができた上、テキストしか存在しないという制約があるからこそシナリオに集中することができたので、暫くしてグラフィックス付きのAVGが登場した後も少なからぬテキストAVG作品が佳作として高い評価を受けている。

テキストAVG



Zork ●インフォコム of 古典的テキストAVG「Zork」にはCP/M版があり、PC-8801シリーズでもプレイすることができた。雑誌紹介を通じて人気が広まり、AVGというジャンルを強く印象付けた。

ハイレゾアドベンチャー ゲームの登場

1977年にグラフィックス機能を搭載したAppleIIが登場すると、それまでのテキストのみという表現力の限界に到達していたAVGにも、待ってましたとばかりにグラフィックスを表示させる作品が次々登場する。

これらの作品は、その第1作となるシェラオンラインのシリーズ名にちなんで「ハイレゾアドベンチャーゲーム」と呼ばれていた。最初は単純な線画によるワイヤーフレームの情景描写に始まって、やがて多色表示、タイルペイント——と、グラフィックスの進歩を知りたいのであれば初期のAVGを発売順にプレイすればいい、と言われていたように、その表現力を増していった。

グラフィックス表示が当たり前になりだした頃、次に出てきたのは表示速度の問題である。初期のAVGにはBASICなどの低級プログラミング言語で組まれたものが多かったため、グラフィックスが凝ったものになればなるほど、描画時間が次第にプレイヤーのストレスになっていった。これを解消するべく、AVGのプログラムにもマシン語が用いられ、高速グラフィックス表示のためにさまざまなアルゴリズムが考案されるようになったのである。

ハイレゾAVG



ミステリーハウス ●国産AVGの代名詞とも言えるマイクロキャビンの「ミステリーハウス」。家の何処かに隠されたダイヤモンドを見つけ出すというストーリー。PC-8801版では、他機種版にはないカラーモードがあった。

分化していく アドベンチャーゲーム

1980年代中頃まで、AVGのスタイルには基本的に変化がなかった。しかし、初期のAVGが少なからず持っていた「言葉探し」の要素がシステムの進歩によって失われ、AVGの作り手には新たな楽しみ方をプレイヤーに提供する必要が求められていた。

海外においては、それはシステムの変容として現れた。コマンド選択とカーソルの延長上にあるアイコンメニューなどのGUIの導入によってプレイヤーの操作は徹底的に簡便化されたが、一枚絵を廃し、画面上に表示されているキャラクターがシーン（情景）の中を動き回ってパズルのように謎を解いていくタイプのAVGが主流になっていった。

対して、日本国内のAVGはシステムよりもむしろグラフィックスに力を入れ、内容についても謎解きよりもストーリー性を追求したものが数を増していった。

8bitパソコン末期の時代になると、AVGは事実上「電脳紙芝居」とでも言うべきスタイルの作品が過半数を占め、プレイヤーの立場もゲームの中で行動する「冒険者」というよりも物語の「読者」に近くなっていった。

ストーリー重視型AVG



アンジェラス ●8bitパソコン時代末期のストーリー重視AVGの典型とも言えるエニックス「アンジェラス」。グラフィックス原画に人気アニメーターの土器手司氏を起用している。続編も予定されていた。

テキストアドベンチャーゲーム

コンピュータゲームの始祖として誕生したアドベンチャーゲーム。
それはテキストのみで構成されたシンプルかつハードなゲームだった。

「Adventure」の誕生

世界最初のAVGは、スタンフォード大学のAIラボにいたドナルド・ウッズが1977年に開発した「Adventure」というゲームで、これがそのままジャンル名の由来にもなっている。

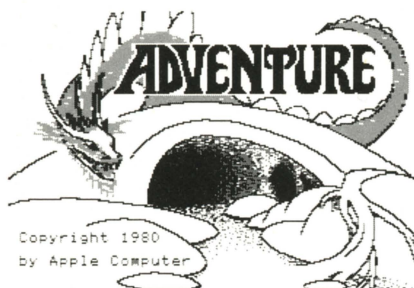
このゲームは元々、ウィリアム・クロウザーという人物が開発した地下迷宮を探検するゲームに注目したウッズが改良を加えて共同開発したもので、テキストで表示される情景をヒントにJ・R・R・トールキンの「ミドルアース」的な世界観の広大な洞窟の中を探検し、時にはオークやドラゴンといったモンスターと戦

闘して宝物を見つけ出すというタイトル。「動詞+名詞」によるコマンド入力を基本とするシンプルなシステムながら、見た目以上に奥深い内容になっていた。

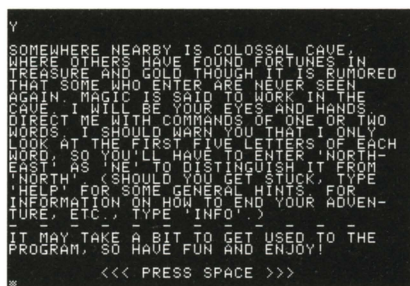
本職の洞窟測量士でもあるクロウザーは、このゲームのヒントをRPGの源流である「Dungeons & Dragons」(D & D)から得たのだという。「D & D」自体がボードシミュレーションゲームからの派生物だが、AVGもまたRPGから派生したゲームジャンルだったというのは実に意外な話ではないだろうか。

「Adventure」に見られるような、テキストのみが表示されるスタイルのAVGは、通常、「テキストアドベンチャーゲーム」というサブジャンルに分類さ

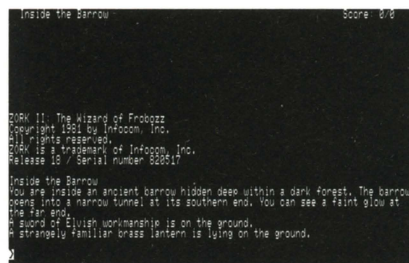
れる。「入力された文字が何かを判断し、入力内容に応じた文字を出力する」という、コンピュータの処理としては極めてプリミティブな組み合わせで成立する、このテキスト主体のAVGは、当時のコンピュータユーザの大部分を占めていた研究者達の間に瞬く間に広まり、さまざまな試行錯誤を促した。なお、クロウザーらの「Adventure」に熱狂したMIT(マサチューセッツ工科大学)のプレイヤー達の中から、最初に商業的に発売されたAVGとなった「Zork」を生み出したマーク・ブランク、ブルース・ダニエル、ティム・アンダーソンらインフォコム(Infocom)の創業メンバーが登場している。



Adventure ●世界最初のAVG、「Adventure」のタイトル画面。地下迷宮とドラゴンの取り合わせに、「Dungeons & Dragons」からの影響が如実に現れている。画面はApple II版。



Adventure ●同じく「Adventure」のスタート画面。巨大な洞窟の入り口を前にしたプレイヤーに対し、ゲームの遊び方についてガイダンスする簡単なイントロアクションが表示されている。



Zork II ●人気シリーズの第2作「Zork II」CP/M版のスタート画面。プレイヤーが暗い森林の中に深く隠された塚の南側の開口部にいることが示される。ここから、地下迷宮に踏み込んでの冒険が始まるのだ。

1983年以前

1982年

●表参道アドベンチャーアスキー
国産初のAVG。表参道にあるアスキー社屋を探索する。月アスキー版「Ah!Ski」にリストが掲載されていた。

●ミステリーハウスマイクロキャビン
グラフィックスが表示される国内最初のAVG。「OPEN DOOR」はAVGプレイヤーにとっての「HELLO WORLD」だ。

1983年

●幻魔大戦ボニー
原作物AVG作品の嚆矢。平井和正氏の「幻魔大戦」を下敷きにしており、原作を読んでいないと先に進めなかった。

●南青山アドベンチャーアスキー
「表参道アドベンチャー」に引き続き、今度は南青山へと移転したアスキー社に潜入するテキストAVG。

●ポートピア連続殺人事件エニックス
堀井雄二氏がシナリオを手掛けた推理AVG。サラ金社長の殺人事件を追う内に、舞台が神戸、京都へと変転する。

●黄金の墓マジカルズ
マジカルズの主催した第1回AVGコンテストの応募作品。エジプトが舞台の冒険ロマンAVG。

●惑星メフィウスT&Eソフト
「暗黒星雲」「テラ4001」とで「スターアサー伝説」を構成する、「スターウォーズ」を意識した大作SFAVG。

●デゼニランドハドソン
デゼニランドの何処かに隠された秘宝ミツキマウスを探索するという、色々とヤバげなAVG。言葉探しに悩まされた。

「Zork」へ

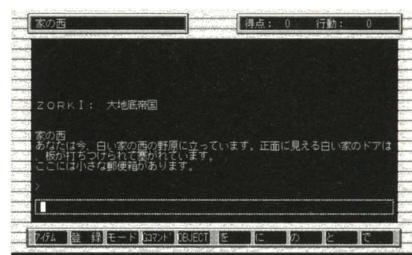
「Adventure」のプレイを通じてAVGに熱中したインフォCOMの創業スタッフらが、彼らがMITで作った「Dungeon」の要約版として開発されたテキストAVGが「Zork」である。モンスターが徘徊する地下迷宮を探索し、宝物を発見するというスタイルはそのままに、トールキンの世界観から脱却し、まったくオリジナルのファンタジー世界を舞台に展開される壮大な冒険はAVGプレイヤー達から熱狂的に支持され、「Zork II」「ZorkIII」「Enchanter」「Sorcerer」といった、息の長いテキストAVGのシリーズ作品に成長した。第1作の「Zork」はさまざまなプラットフォーム上に移植され、最終的に10万本とも言われる大ヒット作品になっている。

この「Zork」のCP/M版はPC-8801用のCP/M上でも動作したが、秋葉原のショップや海外の知人などを通じてプログラムを入手した幸運な、しかしながら数少ないプレイヤーのみが楽しむことができた。「Zork」の正式な日本語版については、なぜか1991年という8bitパソコン末期の頃になってPC-9801版で第1作のみがシステムソフトから発売されているが、さすがにテキストのみのAVGが受け入れられるはずもなく、特に注目もされずスルーされてしまったようだ。

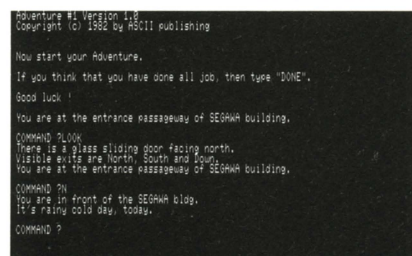
表参道から南青山へ

日本国内で最初に発売されたAVGもまた、「Adventure」や「Zork」と同じくテキストAVGだった。1982年4月に発売された「月刊アスキー」のパロディ別冊「Ah!Ski」にダンプリストが掲載された「表参道アドベンチャー」がそれである。当時表参道にあったアスキー、もといア・スキーを訪問するというパロディ企画で、ゲーム中で描写される月アス編集部は当時の情景を忠実に再現しているということで、当時は思いもよらなかった意味で資料性が高い作品になっている。この「表参道アドベンチャー」は、1983年にアスキーから単体のソフトとして発売されている。なお、「表参道」の翌84年には南青山へのアスキー社屋移転を受けた「南青山アドベンチャー」が発表された。この2作品については、本書のシリーズ第1冊目にあたる「蘇るPC-9801伝説 永久保存版」に収録されているので、興味のある方は是非プレイしてみたい。

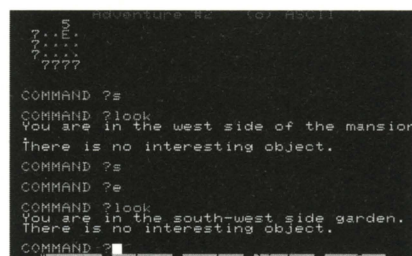
テキストAVGはプログラムがコンパクトに収まるものが多く、市販された作品の他にも「表参道アドベンチャー」と同様、雑誌にリストが掲載されたものが少なからず存在し、ゲームプログラミングの教材として入門者に重宝されていた。



Zork 日本語版 ●「Zork」の日本語版は、8bitパソコンから16bitパソコンへの過渡期にあった1991年になってようやく発売された。テキストアドベンチャーゲームとしては最末期の製品だろう。



表参道アドベンチャー ●日本発のテキストAVGといえば誰もが思い出すタイトル。架空のア・スキー編集部を舞台とするパロディにあふれたシナリオが印象的だが、テキストAVGとしての完成度も十分高かった。



表参道アドベンチャー ●アスキー社の移転に伴って(?)、舞台を変えて再び登場したテキストAVG。前作と同じく表示・入力ともに英語のみ。シナリオはさらに深まり、難易度の高さは今も語り継がれているほどだ。

1984年

●**タイムシークレット**
ボンドソフト
人気プログラマー、ネコジャラ氏による「タイム〜」シリーズの第1作。タイムマシンを使って侵略者の秘密を探る。

●**ミコとアケミの**
ジャングルアドベンチャー
システムソフト
「カバ」ソフトに「ミコとアケミ」という製品版には入っていないバグが有名なAVG。アフリカのジャングルが舞台。

●**機動戦士ガンダム**
ラポート
ロボットアニメ「機動戦士ガンダム」の第1話をAVGで再現した作品。データレコーダーと連動し、セリフを喋ると。

●**デーモンズリング**
日本ファルコム
瞬間画面表示が売りのホラーAVG。グラフィックスの表示に要する時間は約1秒。一歩間違えると死が待っている。

●**黒猫狂相續殺人事件**
ユニオンプランニング
ユニオンプランニングは、後のリバーヒルソフト。推理AVG専門のメーカーとなる第一作目がこの作品だ。

●**新竹取物語**
ビクター音産
ビクター音産がパソコンソフトに参入するということで囃り物入りで登場。独特のポップなノリのジャパネスクAVG。

●**オホーツクに消ゆ**
アスキー
堀井雄二の推理AVG第2作。北海道へのロケハンが組まれた大作AVG。コマンド選択方式が採用された最初の作品だ。

●**はーりいふおっくす**
マイクロキャビン
可愛い絵柄が印象的な動物AVG。不治の病に倒れたギツネのために、母ギツネが森の中をひた走るストーリー。

ハイレゾアドベンチャーゲーム

グラフィックを得て一気に花開いたアドベンチャーゲーム。
百花繚乱の時代の幕開けである。

ハイレゾアドベンチャーゲームの登場

家庭用テレビ上でカラーグラフィックスを表示させることを可能にしたApple IIが登場したのは、奇しくも「Adventure」登場と同じ1977年である。ほどなくして、インフォコムをはじめとするソフトハウスがApple IIに続々と参入し始めたが、AVGプレイヤーの目も肥え始めており、「テキストのみ」という制約に不満を抱く者が現れ始めていた。プログラマーのケン・ウィリアムズを夫に持つロバータ・ウィリアムズがその1人だった。

彼女がアガサ・クリスティのミステリーを参考に組み立てたプロットを元に、

夫のケンが開発したのが「ミステリーハウス」というAVGである。線画のみのシンプルなものではあったが、ゲームの場面に合わせたグラフィックスが表示されるという革命的な試みがなされたこの「ハイレゾアドベンチャーゲーム」は、ケンが設立したオンライン・システムズ（後のシェラオンライン）から発売されるや否や大ヒット作品となり、AVGシーンをガラリと変えた。

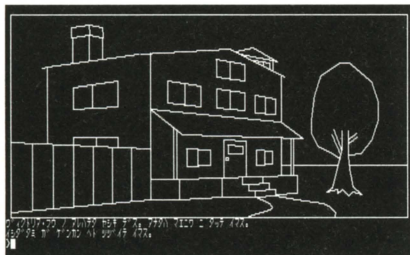
以後、シェラオンラインは「ウィザード&プリンセス」「タイムゾーン」をはじめとするAVGタイトルを数多く発表し、ゲームジャンルとしてのAVGの屋台骨を支えていった。

日本におけるハイレゾAVGの嚆矢となったのは、マイクロキャビンの「ミス

テリーハウス」である。オンライン・システムズの同名の作品とは別物で、謎めいた家のどこかに隠されたダイヤモンドを見つけだすというこのゲームは、1982年に発売されている。

折しも、日本のパソコン市場に優れたグラフィックス機能を備えた機種が次々と投入され始めたこともあり、ソフトウェア市場が急激に形成されていく中で発売タイトル数を増やすために、BASIC言語を用いて比較的楽に開発できるAVGが続々と開発・発売された。

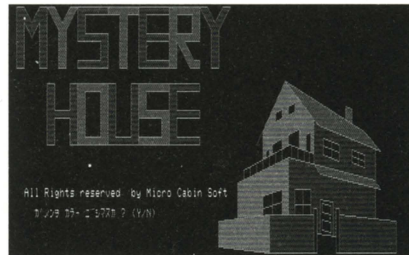
そんな中、「ミステリーハウス」は多くの作り手の「お手本」となり、このころに発売されたAVGには謎の館を探索するという体裁のものが非常に多かった。



オンライン・システムズ版 ミステリーハウス●スタークラフトによりPC-8801に移植された。ハイレゾAVGシリーズの第1作であり、最初にグラフィックスが付いたAVG作品。



ウィザード&プリンセス●シェラオンラインのハイレゾAVGシリーズの中でも特に知られている「ウィザード&プリンセス」のスタート画面。画像は、スタークラフトによるPC-8801版。



マイクロキャビン版 ミステリーハウス●「ミステリーハウス」というと、普通思い浮かべるのはこちらの作品だろう。「ミステリーハウスII」「ウォーリー」などの続編も発売されていた。

1985年

●サザンクロス バンダイ

海外作品にも匹敵するとマニア達を唸らせた、150枚を超えるグラフィックス数をもつ本格AVG。

●エルドラド伝奇 エニックス

開発者は漫画家の横村ただし氏。映画のような演出の導入部から、ひたすら物語に引き込まれていく秘境冒険AVG。

●タイムゾーン スタークラフト

シェラ・オンラインの超大作AVGの移植作品。ディスク8枚組みという大容量に1000枚以上の画面を詰め込んでいた。

●アステカ 日本ファルコム

中米に栄えたアステカ王国の遺跡が舞台の伝奇ロマンAVG。辿ってきた道筋を確認できる回想システムがユニーク。

●クリスタルプリズン ボーステック

主人公のいる場所を上から俯瞰して位置関係などを示すシステムが特徴。マイナー作品ながら工夫が凝らされていた。

●ヤンバラアドベンチャー ヒランヤの謎

ボニカ
日本放送の「ヤングバラダイス」で人気を博していた三宅裕二と「ログイン」誌のタイアップで開発されたAVG。

●軽井沢誘拐案内 エニックス

堀井雄二作品。ちょっとエッチな展開があり、アダルトゲームジャンルにも影響を与えたと言われている。

●WILL スクウェア

坂口博信氏が手掛けた1984年発売の「デス・トラップ」の続編。随所にアニメーション効果が取り入れられている。

AVGジャンルの形成

国内外の既存作品の影響を受けつつもオリジナルの作品を送り出そうとしたメーカーは少なくない。当時はまだ一般向けソフトを数多く発売していたチャンピオンソフト（後のアリスソフト）も、草創期のAVGジャンルを支えたメーカーの1つである。「ミステリーハウス」の後も「ドリームランド」や「はーりいふおっくす」といったAVGの新たな形を模索していたマイクロキャビン、プログラムコンテスト出の堀井雄二氏の手による「ポートピア連続殺人事件」で本格的な犯罪捜査ストーリーを描いてプレイヤーを驚嘆させたエニックス、そして、シェラオンラインなどのApple II用AVGを数多く移植したスタークラフトである。

海外ではパソコン通信のコミュニティを中心にAVGの攻略についての情報交換が盛んだったが、日本でそれが普及するのはまだまだ先の話だった。しかし、電波新聞社発行の「マイコンBASICマガジン」1984年の2月号より「私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!」のセリフで知られるゲームライター山下章氏による「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」を中心に、各誌においてAVGのフォローが一斉に始まり、言葉探しと謎解きに四苦八苦していたスタンド・アローンのプレイヤーへの福音となった。

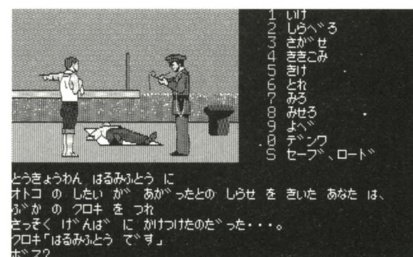
瞬間画面表示とシステムの変遷

すでに指摘したように、AVGの進歩はパソコンのグラフィック機能やプログラミング技術と表裏一体のものだった。ラインペイント描画から脱し、最初にグラフィックスの瞬間表示を実現したのが、1984年発売のシステムソフト「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」。PC-8801mk IIに体験版が付属していたことでも有名だ。

画面表示に顕著な進歩が見られた1980年代中葉は、AVGのシステム面においても画期的な試みが行われた時代である。メディア容量の増大に伴うストーリー表現の深化が進むにつれ、代表的なコマンドをファンクションキーに対応させて入力するなどの工夫が行われ、1983年発売のT&Eソフト「惑星メフィウス」ではこれに加えて行動対象のオブジェクトを画面上のカーソルを用いて指定するという仕組みが採用された。また、1984年発売の「オホーツクに消ゆ」においてはついにコマンド入力が全面的に廃止され、サイドメニュー上に表示されているリストの中から行動と、その対象物を番号選択することができた。これらの作品から直接影響を受けたわけではないが、1985年発売のエニックス「エルドラド伝奇」では、このカーソル方式とコマンド選択の双方をシステムに取り入れている。



惑星メフィウス ● T&Eソフトの人気SFアドベンチャーゲームシリーズ「スターアサー伝説」の第1作である「惑星メフィウス」。残念ながら、PC-8801版では他機種版にはあるテーマ曲が演奏されない。



オホーツクに消ゆ ● 記念すべきコマンド選択方式の第1作となったタイトル。「ポートピア連続殺人事件」の堀井雄二氏による作品であり、ログインソフトのブランド名で発売された。



エルドラド伝奇 ● 漫画家・横村ただし氏が自ら原画・プログラムを行ったエニックスの伝奇アドベンチャーゲーム「エルドラド伝奇」。物語性の高いシナリオと、様々な工夫されたシステムを持っていた。

1986年

●アグレス リバーヒルソフト

行方不明になった学者を探索するSF AVG。主人公に体調などのパラメーターが存在し、行動に応じて変化する。

●北斗の拳 エニックス

「週刊少年ジャンプ」のバイオレンス漫画が原作。戦闘シーンがあり、正しい秘孔をつくると派手な効果で敵が爆散する。

●魔法使いの妹子 ツクモ電器

同人サークル「帝国ソフト」の作品をパッケージ発売したもの。PC-8801とFM-7の2機種でデュアルブートする。

●殺人倶楽部 リバーヒルソフト

推理探偵AVG。J.B.ハロルドシリーズの第1弾。ゲーム中にこまめにメモを取る本格的な捜査が可能だった。

●冒険者達 賢者の遺言 アスキー

中国が舞台の、パロディ要素がたっぷりのユニークなAVG。スタート地点で移動先を誤ると突然死するのが凄かった。

●カサブランカに愛を シンキングラビット

ノスタルジックな雰囲気漂うモノクロームの名作AVG。送られてきた日記を手がかりに行方不明の友人を探す。

●アルファ スクウェア

「Will」に続いてアニメーション効果を取り入れた坂口博信氏のSF AVG。主人公クリスのファンは今でも多い。

●めぞん一刻 マイクロキャビン

高橋留美子の同名人気漫画のAVG版だが、アパートの住人との駆け引きが重要な、パズル要素の強い力作だった。

分化していくアドベンチャーゲーム

いつしか円熟を迎え、細分化されていくアドベンチャーゲーム。
しかしそれにより、さらなる進化を迎えることとなる。

アドベンチャーゲームの 質的な変化

アドベンチャーゲームの醍醐味は言葉探してであると言われ、辞書を片手にプレイした時代はコマンド選択システムによって瞬く間に過去の物となり、よくも悪くも長時間プレイできるという特徴の1つが失われてしまった。その結果AVGメーカーは、プレイヤーに対して新たな遊び方を提供する必要に迫られた。国産AVGの多くがこの時に選択したのは、「グラフィックス強化」と、「ストーリー重視」という、従来のシステムを保ったままでの演出上の強化である。

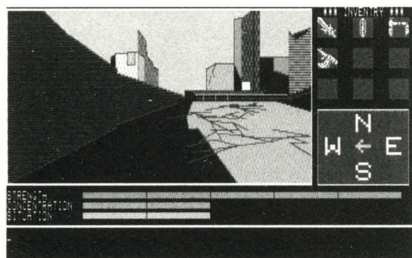
海外のAVGにおけるグラフィックスが、イラスト的なものが多かったのに対

し、すでにコミック・アニメの文化が花開いていた日本では、それらの作品からの影響下で海の向こうとはまた違う展開を見せ、徐々に「アニメ絵」と呼ばれるグラフィックスが主流になっていった。元々、線画にベタ塗りが基調のアニメのセル画は、ラインペイントが基本のコンピュータグラフィックスとの親和性が高く、BASICのような低級プログラミング言語でもある程度見栄えの良いグラフィックスを描画することができた。初期の作品で言えば、T&Eソフト「スターアーサー伝説」シリーズがまさにその典型であり、ステンドグラスを思わせる独特の色調の美しい画面は明らかにセル画を意識した作画になっていた。

グラフィックス強化という点におい

て、注目すべきはエニックスであろう。「週刊少年ジャンプ」誌連載コミックのゲーム版である1984年の「ウィングマン」は、その美しい画面で原作ファンにも高い評価を受け、2年後にはドット絵の応用でさらに美しさを増したグラフィックスの続編が発売されている。

日本を代表するソフトハウスに成長するスクウェアもまたグラフィックスに力を入れていた。FFシリーズで有名な坂口博信氏が手がけた「WILL」「アルファ」などの作品は、シーン毎に画面のどこかしらが連続描画される滑らかなアニメーション処理が売りだった。この2社がのちに合併するとは当時は誰も思わなかっただろう。



テラ4001 ●スターアーサー伝説シリーズの完結編。「惑星メフィウス」以来のカーソルによる対象指定と、アイテムメニューにアイコン方式の萌芽が見える。FM-7版とPC-6001版のみ発売された。



ウィングマン ●「週刊少年ジャンプ」に連載されていた桂正和氏の人気連載コミック「ウィングマン」をゲーム化したエニックスのAVG。中間色などを使い、アニメ以上に美しいゲーム画面を実現している。



WILL ●ヒロインのまばたきが有名なスクウェアの「WILL」のタイトル画面。ゲーム中も、要所要所でアニメーション効果が用いられるのは、後年の坂口博信氏の作風を髣髴とさせる？

1987年

●敵は海賊・海賊版 ピクター音産

星雲賞を受賞した神林長平氏の同名SF小説が原作。早川書房のSF小説をゲーム化するD-PHOTONレーベルの作品。

●妖姫伝 ホット・ビー

パッケージからして80年代の伝奇バイオレンスをイメージしたエロティカルホラーAVG。きわどいシーンが連発する。

●カーマイン マイクロキャビン

近未来を舞台で、脱走したバイオドールの破壊が目的のSF AVG。アクション要素が取り入れられていた。

●ジーザス エニックス

演出に力を入れたアニメ調のSF作品。カットされたヒロインとのナニエシーンが雑誌掲載され、ファンを悩がらせた。

●グインサーガ 豹頭の 仮面

大河ファンタジー小説「グインサーガ」の第1巻をゲーム化したD-PHOTONシリーズの第2弾。開発はジャスト。

●タイムパラドックス ハドソン

主人公の眼前で惨殺された恋人のアイコを救うべく、タイムマシンで時間の旅に出るというハードなストーリー。

●ガルフォース スキップトラスト

複数のソフトハウスが合同ブランドを立ち上げて制作した、同名のメディアミックスSFアニメのAVG版。

●アドレナリン・ コネクション

ピクター音産
平和な聖東高校を脅かす脅迫者の正体を探る新任教師が主人公の推理AVG。川村万梨阿の音声解説があった。

物語の乗り物としての アドベンチャーゲーム

AVGの持つ物語性を大きくクローズアップし、むしろ物語を再生するためのシステムとして昇華させたのが、システムサコムの掲げた「ノベルウェア」である。従来、AVGはRPGと同じくマッピングが必要なゲームであった。ゲーム世界を移動して移動先で行動する、というAVGの基本システムを廃し、進行していく物語の要所要所での選択肢に応じて展開が変化するというこのノベルウェアのシステムは、現在「アドベンチャーゲーム」として知られている美少女ゲームで使用されているシステムの原型となっている。ノベルウェアの成立には、グループSNEの安田均氏と共に初期のゲームブックとTRPGの伝道者として知られる多摩豊氏が関与しており、夏樹静子氏の原作小説をノベルウェアに落とし込んだ「DOME」がシリーズ第1作として1988年に発売されている。

ストーリー重視のAVGのもう1つの流れが、ユニオンプランニングと名乗っていた時代から推理物のAVG作品をリリースし続けていたリバーヒルソフトだ。J.B.ハロルドシリーズと藤堂竜之介探偵日記シリーズは重厚なシナリオに裏付けられた肉厚の推理ドラマを展開し、同社の作品を追いかける数多くの固定ファンが存在していた。

海外との相違

コマンド選択などのシステム上の進歩は見られたが、現在日本におけるAVGといえば、時折表示されるいくつかの選択肢の中から1つを選び、それによってストーリーが分岐するタイプの作品がほとんどである。

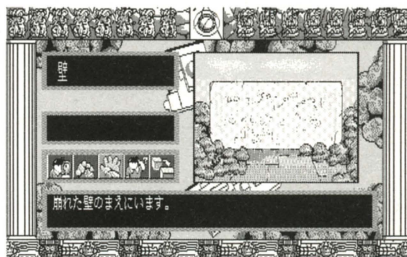
対して、AVGジャンルが生まれた海外においては、1983年の時点で「ミステリーハウス」の生みの親であるロベタ・ウィリアムズによる次なるシステム上の革命が起きていた。「King's Quest」の登場である。一枚絵の風景の中で、アクションゲームのように主人公を操作し、文字による選択肢ではなくアイコンコマンド選択方式を採用したシステムは、その後のアメリカのAVGの主流となり、のちにLucasArtsのSCUMMシステムへと継承された。日本ではわずかに日本ファルコンの「太陽の神殿」が似たコンセプトのシステムを採用していたが、あまりウケがよくなかったようだ。この相違は、クレバーな謎解き物語よりも「少年ジャンプ」的なマッシュ・ヒーローストーリーを好む日本のプレイヤー層の質的な違いからきたものとも考えられるが、AVGがじっくりと成熟する前に、冒険や謎解きを好むプレイヤーがこぞってRPGへ流れてしまったことも大きく働いているのではないだろうか。



DOME ●ノベルウェア第1弾「DOME」のゲーム画面。登場人物のセリフと地の文が別々に表示される。キーの押下やマウスクリックで先に進むのではなく、放っておくと選択肢まで自動的に物語が進行する。



マンハッタンレクイエム ●J.B.ハロルドシリーズの第2弾「マンハッタンレクイエム」。聞き込みを重ねて蓄積した情報が、徐々に有機的に結合していく様子は推理小説を読み込む快感に繋がるものがある。



太陽の神殿 ●フィールド・マップ式の場所移動、コマンド・アイテム共にアイコン方式という、海外の次世代AVGに通じる画期的なシステムを採用していたが、日本ではこうしたシステムは後続しなかった。

1988年以降

●DOME 1988年 システムサコム

AVGの新しい姿を模索したノベルウェアシリーズ第一弾。夏樹静子氏による近未来SF作品をPC上で再現。

●アグニの石 ハミングバードソフト

グループSNEの下村家恵子氏が手掛けたビカレスクAVG。時間の概念があり、登場人物達が日常生活を営んでいる。

●琥珀色の道言 リバーヒルソフト

私立探偵藤堂龍之介が主人公の1920年代シリーズの第一作目。セピア色の色調で描かれる大正時代が美しい。

●アンジェラス エニックス

原画に人気アニメーターの土器手司氏を起用した伝奇AVG。続編で完結するはずだったが、未発売に終わってしまった。

●怨霊戦記 ソフトスタジオWING

パッケージに魔除けのお札が同梱されていた本格ホラーAVG。怨霊が蘇り、死都と化した宮寺市の描写が恐ろしい。

●サイオブレード T&Eソフト

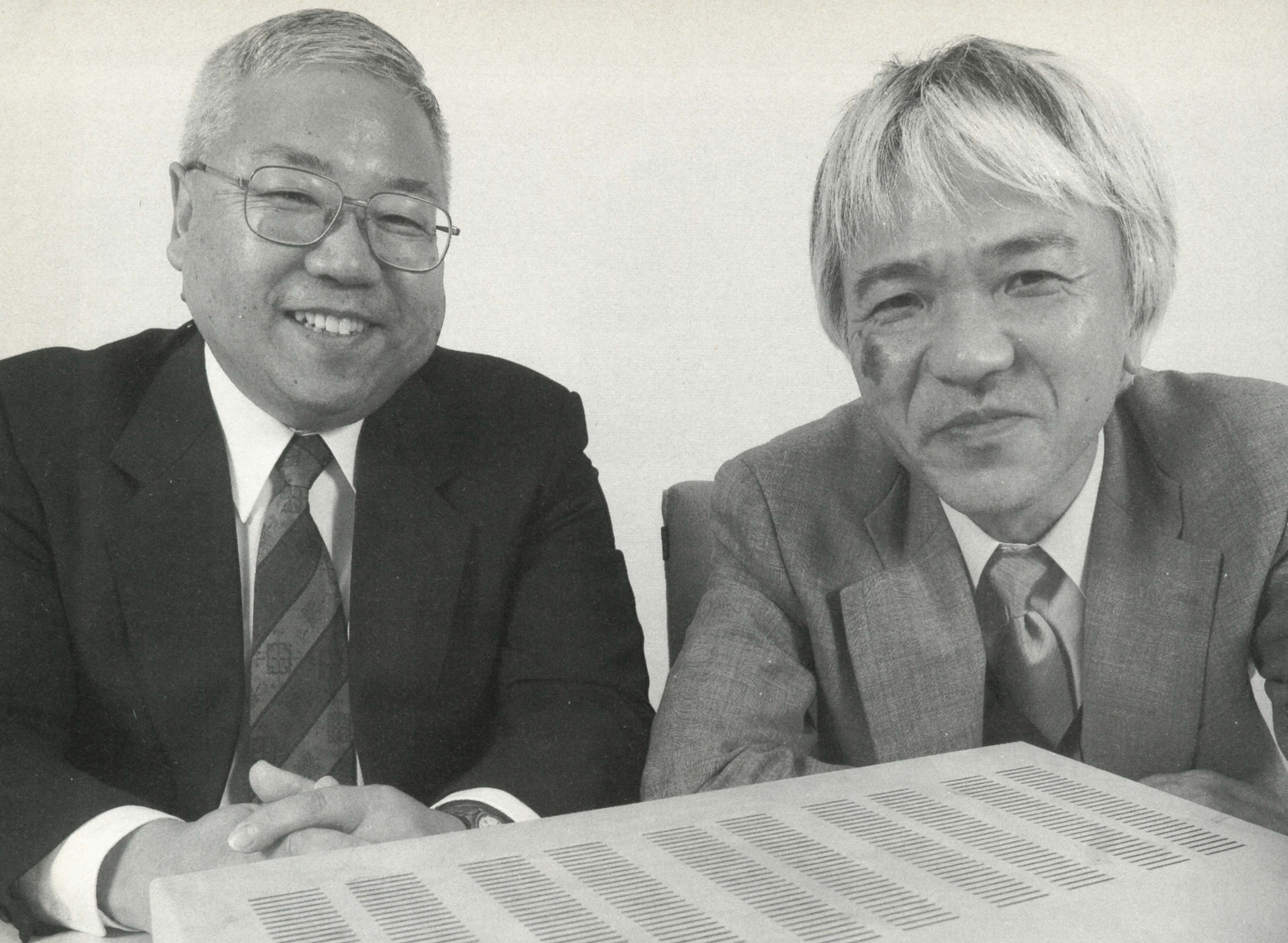
8ビットPC用AVGの到達点とも言えるSF作品。2人の視点でストーリーが組み立てられるマルチサイトの元祖。

●スナッチャー コナミ

小島カントクこと小島秀夫氏のサイバーパンクAVG。映画「ブレードランナー」を意識した近未来描写が旺盛。

●The Old Village Story エニックス

「イース」「サーク」を髣髴とさせるフィールドタイプのファンタジー作品ながら、RPGではなくAVGという異色作。



オールラウンド 8 b i t マ シ ン

「PC-8801」は こうして生まれた

25万台もの大ヒットを記録した8ビットパソコン、PC-8001。その成功を受けて登場したPC-8801は、いかにして「過去の資産の継承」と「ビジネスやホビーにも耐える新機能」という、両立の困難な課題をクリアしたのか。初代からVAまでを育てた2人の開発者が、PC-8801 誕生秘話を語る。



インタビュー●遠藤 諭、二瓶 朗 文●多根清史 撮影●小林 伸 協力●日本電気(株)

PC-8001の後の姿は、自然に描けていた

PC-8001への反響から 生まれたPC-8801

PC-8801の前機種であるPC-8001は、ワンボードマイコンのTK-80を使い込んだユーザーの要望をくみ上げて開発されたマシンだった。それに続くPC-8801も「より完ぺきなPC-8001」を目指すプロジェクトとしてスタートした。ベースをPC-8001に置き、常に、この上にたどりつくことが求められていたのだ。

「秋葉原にビットインという、NECのサービスショップがありまして、そこに来られたお客様からは、実に多彩なニーズが寄せられていました。当時はOA（オフィスオートメーション）という言葉が使われるようになったばかりで、『事務処理に使いたい』という声も聞こえてきていました」

しかし、PC-8001は英数字しか扱えないマシンだ。

「事務処理のために日本語を使える、もう少し実用的な機能を強化したマシンが望まれていました」

そう語る加藤明氏は、PC-8001とPC-8801の両機の開発に続けてたずさわった、すなわち、NECにおける8ビット・パソコンの歴史を作ったメンバーの一人である。

当時、PC-8001がとりわけユニークだったのは、汎用の「拡張ボックス」を提供してサードパーティの参入を促していたことだろう。

「PC-8001を発売した後で、PC-8011（拡張ユニット＝ミニフロッピーディスクI/Fや、計測機器を接続するGP-IBを実装）や、PC-8012（拡張スロットを7基装備）などの周辺機器を発売したところ、たとえば増設用のメモリーボードや各種インタフェースボードなどをサードパーティさんが開発してくださったことで、次々と機能が拡張されていきました。そ

うしてPC-8001には発売してから1～2年の間に、事務処理に使えるビジネス環境が育ったんです」

PC-8801のもうひとりの生みの親である土岐泰之氏も、誕生前の状況を教えてくれた。

「普段から開発者が集まって、『次は、こういう機能が欲しい』と議論していたので、それを集約して意見を固めていきました」

ユーザーの意見を取りこぼすこともなかった。

「さらに、月1回、NECの製品を扱っていただいているマイコンショップの店長さんが集まる会議に、我々が交代で出席して、ショップの現場からの質問に答えていました。お客様の声も聞けたので、それが我々のインプットになりましたね」（加藤氏）

こうして、NECの技術者たちは後継機の像を自然に作り上げていったのだ。

現在は、モバイルターミナル事業部に属している加藤明氏。

「アップルコンピュータの“リサ”（Macintoshの前身にあたるモデル）のデモで、画面にスペースシャトルが表示されて、それが大気に入ると機体の色がグラデーションがかかって変わってゆくというのを見たんです。それをPC-8801でも表現したかった」



ビットマップという大きな壁にぶつかった

ビットマップ化への決断

NECにはホビーユーザーからの要望も多く寄せられていた。ゲームで遊んだり、絵を描いて満足できるマシン、となると、高いグラフィック能力は必要不可欠な条件だ。

PC-8001からPC-8801への進化のうち最たるものは、画面を描くグラフィック能力にある。PC-8001のグラフィックは簡易なもので、縦2ピクセル×横4ピクセル単位でしか着色ができないなど、数々の制約があった。また、解像度も160ピクセル×100ラインと、ギザギザが目立つ荒い解像度だった。これをPC-8801では解像度を640ピクセル×200（または400）ラインに拡張した。しかし、それだけがPC-8801の進化ではなかった。

「漢字の表示方法には大きく分けて2つ

あります。1つはビットマップ（画像をドットの羅列として表現する）にして、ソフト的に描く。もう1つはキャラクタ（文字）コントローラを積んで、漢字コード変換してキャラクターとして表示する。ゲームの用途を考えるとビットマップがいいのですが、ソフトにかかる負荷が重くなるので、果たしてうまくいくのかと2人で議論しました。試作してみたものの縦スクロールが遅くて悩みましたね」（加藤）

「やはりビットマップのほうが融通もきくしシンプルですから、ビットマップを選択しました」（土岐氏）

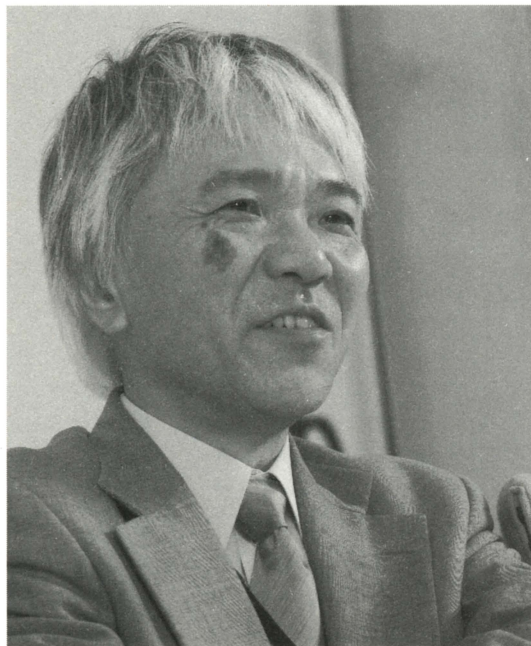
しかし、ビットマップの選択は、PC-8001から考えると、大きな挑戦であったため、開発は難航を極めた。

「フルビットマップのためのLSIがありませんでした。もちろん今のようなグラフィックスコントローラが存在しない時代です。ですから、すべてTTL（論理

集積回路）のロジックで設計しました。その頃はゲートアレイ（未接続の汎用ロジックを持つチップ。配線層だけ設計すればよく、開発を短縮できる）もなかったので苦労しました。試作で基本ロジックは動くのですが、タイミング設計にミスがありまして、CPUが特定のタイミングでアクセスすると、グリッジ（クロックの重複）が入ってしまい、メモリへのアクセスが正常に行なわれないバグが、なかなか取れなかった」（加藤）

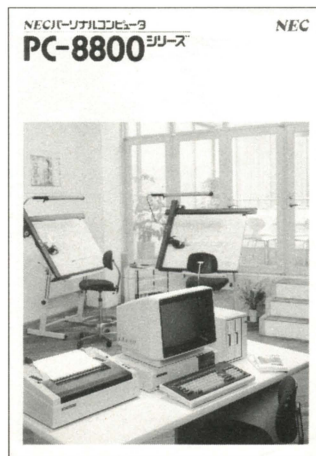
「あの頃のメモリは、今のもののように使いこなすのが難しく、しかも測定器はオシロスコープだけ。ソフト屋さんも、原因がハードなのかソフトなのかかわからないときには、オシロスコープを覗いてデバッグしていました」（土岐氏）。

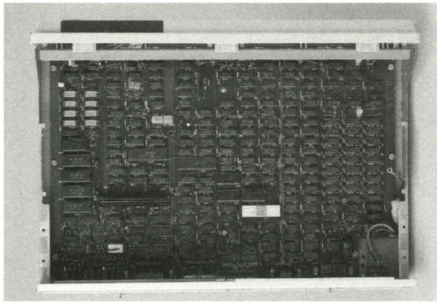
一筋縄ではいかない要素がいくつにも折り重なっていたのだ。ビットマップ化には思っていた以上に大きな壁があった。



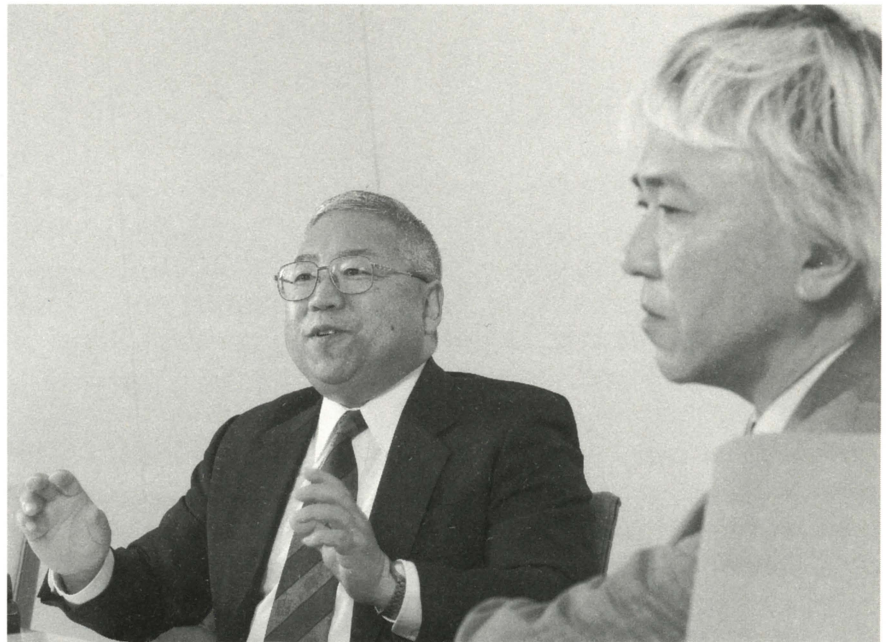
PC-8001とPC-8801の両機の開発に関わった土岐泰之氏。NEC 8ビットマシンの潮流を作った人物だ。

当時制作された、PC-8800シリーズのカタログ。オフィスの一角に置かれている様子から、ビジネスユースを意識していることがうかがえる。





PC-8801のマザーボードにあたる部分。現代のパソコンと違って、複雑な回路が見える。



自由自在なMSと PC-8801 開発チーム

N88-BASICは土岐氏ほか日本のスタッフが米マイクロソフト（以下MS）と共同で開発した。

「アメリカへのハードの持ち込みは苦労しました。PC-8801の試作機は4枚のワイヤーラッピングで組み立てられたボードで構成されていて、それをラックに入れて、さらにジュラルミンのケースに収め、飛行機の貨物室に預けて持って行くんです。だけど、向こうに着くとラックごとバラバラに（笑）。また組み立て直して調整しなければなりませんでした」（加藤氏）

アメリカに着いてみると、MSの開発環境は大幅に改善されており、急速な成長が伺えた。「MSもPC-8001の頃はお金がなくて、DEC20（36ビットのミニコン）システ

ムの中では、一番安いモデルを使っていましたが、PC-8801の頃には、トップクラスのモデル2060を導入していました」（高橋）

これらの高価なコンピュータは、より開発環境が整備された別のコンピュータ上でプログラミングする「クロス開発」のための機材だ。完成したコードを変換し、実機に送りこんでテストを行なう日々が続いた。

「実際にROMに焼いてたら書き込みが遅くて日が暮れるので、RS-232C経由でRAMにBIOSをダウンロードして、それをデバッグ用の実機で動かして開発しました」（土岐氏）

すばやくデバッグを行えるシステムを構築した理由は、それだけデバッグする必要がぐんと増えたためだった。

「PC-8801の場合には漢字をサポートする機能や、グラフィックスのワールド座標など高度な機能が要求されていたの

で、BASIC自身を大きく拡張しました。半ば強引に機能を組み込んだので、なかなか動作が安定しませんでしたね」（土岐氏）

PC-8801の限られたリソースを使い切るアイデアは、PC-8801開発チームに対して柔軟な態度を許していたからこそ生まれたようだ。

「NEC社内的大型コンピュータ部門にはキッチリとした開発のルールがありましたが、マイコンの我々には、そういう縛りはありませんでしたので柔軟にできました。作ってる最中に『これじゃメモリに納まらないから取ってしまえ』という風に、臨機応変に仕様を変えました」（土岐氏）

当時の日本のコンピューターメーカーのやり方としては、異例と言える。

さらに、MSまでもが当時の日本からすると、自由奔放な姿勢で開発をしていたことも幸いしていた。

MSは仕様なんてそっちのけだった

PC-8801の爆発的ヒットとSRの誕生

「MSの作り方は、大雑把な構造だけ決めたら、あとはエンジニアがアドリブのように端末へプログラムコードを打ち込んでいくというスタイルでした。そして『この辺が怪しそうだね』と思うところをエンジニアの勘で見つけるわけです。コンピュータメーカーの定石からすると、とても許されない話でしたね」(土岐氏)

こうして、NECとMS、双方の異例さが、他社の追随を許さない「強み」となって掛け合わされたのだった。

競合他社の姿勢の違いが伺えるエピソードもある。

「当時は秘密保持がうるさくなかったためか、我々と日本の某コンピュータメーカーとが相部屋で、それぞれライバルとなる製品を開発していました。彼らは大

型コンピュータ部門から派遣された人達で、上層部から開発マニュアルを渡されて『この通り作れ』と言われたそうです。でもマイコンの開発は、青写真どおりに行くわけがないですから、『手順どおりに作れ』という日本の本社と『手順なんてクソくらえ!』というMSの間で板ばさみになって、大変苦勞していたようです。だからいつも『NECさんは良いですね、自由にできて』と羨ましがられてました(笑)」(土岐氏)

1980年の秋、ついにPC-8801を発表、大きな反響を呼ぶ。しかし二人には、なぜかそのときのことはあまり記憶に残っていないという。

「『評判が良くて当たり前』と思っていたのかもしれませんが」(土岐氏)

グラフィック機能が強化され、拡張スロットは4つもあり、タッチの良いキーボードも付いている。これで16万8000円だったPC-8001よりも、6万円高いだ

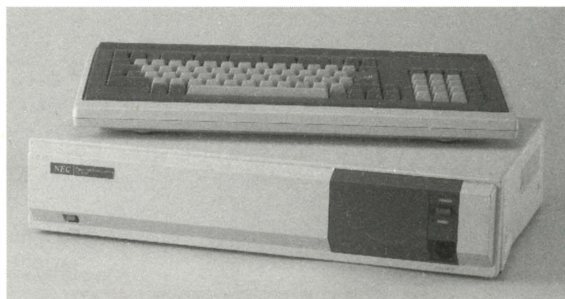
け(22万8000円)だったから、自信を持って不思議ではないかもしれない。だが、実際のところ、利益はどうなっていたのか。

「本体自体の利益は薄かったのですが、周辺機器は、かなりの台数の出荷があったので、トータルに見れば利益率は良かったと思います」(加藤氏)

さらに、翌年はPC-9801を発表し、一定の評価を得る。こうして、NECの「8ビットと16ビットの2本立て」路線は数年続いた。

しかし、1983年に発売されたPC-8801mk IIは、基本的に初代のマイナーチェンジで、ゲームなどの処理に対する能力も頭打ちになっていた。もう、16ビット化するしかない……誰もが、そう思っていた。しかし、PC-8801mk II SR(以下SR)は、その予想をものに見事に打ち破る完成度だった。

当時のMSはビルフロア半分を使っていたという。「残り半分が空きフロアだったので、昼はそこで作業し、夜は床に段ボールを敷いて寝ていました(笑)」



初代のPC-8801本体とキーボード。重さは本体が7Kg、キーボードだけで2kgもあった。互換性の高さとグラフィックス機能に、ユーザーは圧倒された。

人の輪を築いた PC-8801 シリーズ

より進化したSRを生み出したカラクリはこうだ。

「CPUのパフォーマンスをぎりぎりまで引き出すことが目標で、全体的な性能アップと、グラフィックス描画性能のアップ、この2つを強化しました。まず1点目の改良点として、CPUからVRAMへのアクセスに制限を無くして、CRTコントローラの要求と衝突しないかぎり、いつでもアクセスできるようにしました。その結果、パフォーマンスが大幅に向上しました」(加藤氏)

「2点目の改良点はDMAです。テキストを表示するためにDMAがCPUを止めている時間が長く、この時間がムダなのでDMAを制御してCPUが動ける時間を増やしました。そして3点目は「ALU」というアクセラレータのロジックを描画

回路に追加して、描画速度を高速化したことです」(土岐氏)

こうして、鮮やかなデビューを飾ったSRは「PC-8801、第二の誕生」といえるホビー路線を打ち立てた。桁外れのパワーアップを遂げたグラフィック能力は『テグザー』『ソーサリアン』といった数々の名作ゲームを誕生させて、豊かなパソコンゲーム文化を築き上げることになる。そして、1987年。永年にわたって温められていた「PC-8801の16ビット化」構想は、ようやくPC-88VAというハードとして実を結んだ。商業的には残念な結果に終わってしまったのだが、VAの開発にはサードパーティも加わっており、まさにPC-8801シリーズの集大成と呼ぶにふさわしいマシンだった。

「VAのときはゲームアーツ(当時)の池田さんに、描画ルーチン系のBIOSを作っていただきました。ハードの仕様決定にも参加していただいて。池田さんが

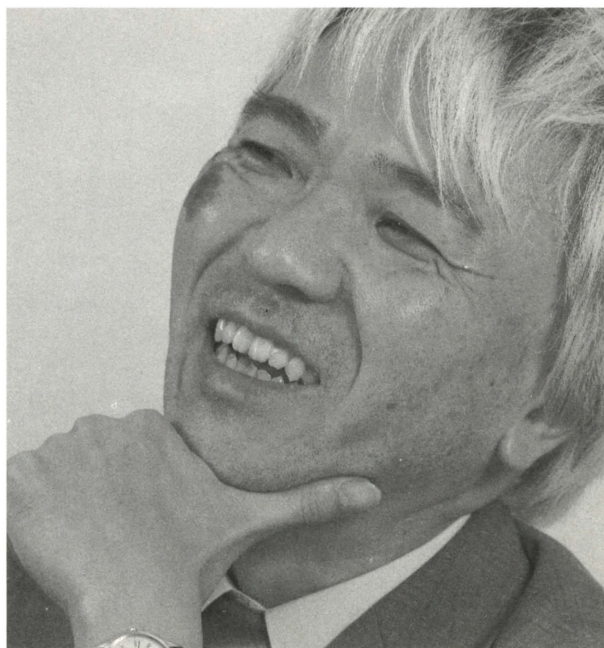
作ったプログラムコードを彼以外の人が見ても、何が何だか分からないほどカリカリにチューニングされていました。だから後で直そうと思っても手も足も出ない状態でしたね」(土岐氏)

こうして振り返ってみると、優秀な技術者との出会いだけでなく、使う側、売る側とあらゆる方向からのアプローチが続いてきている。

「人の輪も上手く築きながら、一緒に世界を広げていこうと。そういうアプローチを最初からしてきたのが、大きくプラスに働いたと思います」(加藤氏)

ユーザーの心を大きく揺さぶったPC-8801シリーズ。ユーザーの要望を徹底的にすくい上げ、さらに、自由に作る環境までもが与えられた。アイデアを出し合い、そうして、理屈だけではモノは作れないことを証明してみせてくれた。そうして、人を育て、人をつないだ、まれに見る幸せなハードだったのである。

人との輪を築きながら 作ったマシンでした



あのころ、ぼくたちはゲームをつくっていた！
ログインとともに振り返る

ツクール シリーズの 血統

ゲームをつくってみよう！ ——
PC-8801 ユーザーのぼくたち
を、そんな気持ちにしてくれたのが、
ゲーム作成ツールである「ツク
ールシリーズ」だ。ほとんどプロ
ラムの知識のないユーザーでも、
クオリティの高いゲームを作り上
げられるツクールシリーズの魅力
をひもとき、その歴史を振り返り
つつ、全ツールを紹介していこう。

ツクールという伝説

「ツクール」とは、「つくる」と「ツ
ール」を組み合わせた造語だ。パソコン
ユーザーが、手軽にゲームをつくれるツ
ール、だから「ツクール」。安直に思わ
れるこのネーミングだが、「簡単にゲー
ムをつくれそうだよな」という雰囲気
をユーザーに伝える効果は十分だろう。

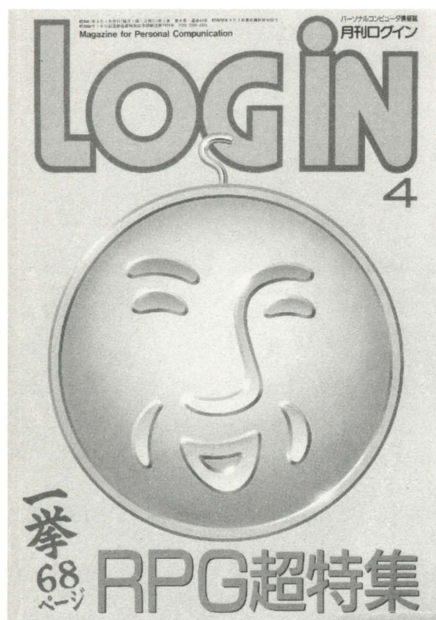
ツクールシリーズは、ゲーム情報誌
『月刊LOGiN』誌（以降ログインと表記
します）を中心に展開された。本誌読者
の中でPC-8801にリアルタイムで触れて
いた人ならよく知っていると思うが、パ
ソコン誌のほとんどが誌面のいくばくか
をプログラムリストに割いていた時代が
あった。多くの雑誌は記事と連動したプ
ログラムや、読者の投稿自作プログラ
ムのソースリストを掲載し、紹介していた。
ゲーム情報誌であるログインもその例に
漏れず、毎号付加価値の高いプログラム
リストを掲載していた。

ログインの場合も、多くの場合は特集
記事などに連動したゲームプログラムを
掲載することが多かったが、あるとき掲
載されたのが、BASICで動く「アドベ

ンチャーゲーム開発ツール」だった。そ
のプログラムは、読者が自分でアドベン
チャーゲームをつくるためのツールであ
り、すぐに遊べるものではなかった。し
かしその存在は、プログラムを組んだこ
ともない（組めるスキルのない）読者に
にとっては、「ゲームをつくる」楽しさと
喜びを伝えるには十分なものだった。

そこから端を発して、ログインはその
後も誌面を通じて「ゲームを遊ぶ」だけ
ではなく、「ゲームをつくる」という楽
しみをユーザーに提案し続けた。

そしてある時期を境に「ツクール」と
命名され、アドベンチャー、ロールプレ
イング、アクション、スクロール、アニ
メーションなどなど、多岐にわたるジャン
ルのゲームを作成するための本格的な
ツールとして続々と登場した。ときには
ログイン誌上で、ツクールシリーズで作
成されたゲームのコンテストが実施さ
れ、アマチュアゲームクリエイターの投
稿が募られたりもした。そして現在でも、
ツクールシリーズは販売され、多くのユ
ーザーの支持を得ている。



専門知識をほとんど必要としないでゲームをつくれる「ツクールシリーズ」の産みの親「月刊ログイン」。PC-8801時代のPCゲーマーのバイブルとして君臨した元祖「総合ゲーム誌」である。ツクールシリーズと誌面の融合は、読者のクリエイター魂を激しく揺さぶった。

本記事で使用している画像は当時のログイン誌から引用させていただいています。

ツクールの黎明

「ツクール」を冠さない ツクールたち

まず、ツクールの始祖となるゲーム作成ツールを紹介していこう。と、その前にちょっとヒトコト。厳密に言えば、このコーナーで紹介するゲーム作成ツール群は、「ツクールシリーズ」に属さないのかもしれない。しかし本記事では、「ログイン誌に掲載されたゲーム作成ツール」を幅広く「ツクールシリーズ」としてとらえ、シリーズに含めた。

ツクールの名前が初めてつけられたのは「アドベンチャーツール」(1987年1月号掲載)だ。しかし、それまでも数多くのゲーム作成ツールが登場していて、「アドベンチャーツール」を含め、「ツクールシリーズ」のいくつかは、それ以前に公開されたゲーム作成ツールを改良し、機能を向上させたものであると推測できるからだ。まあつまりはこれらを無視してしまったら、ツクールシリーズ全解説にはならないんじゃないの? という著者の独断である。その辺のところ、柔らかくご了承をいただきたい。なお、特に表記がない場合、紹介するツクールシリーズはPC-8801に対応することを表している。

この時代のツクール

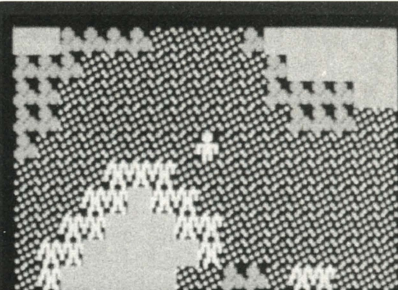
アドベンチャーツール 83年10月
グラフィックきゃらくた〜・ジェネレータ
ロールプレイング・スクロールマップエディタ
スクロールゲームコンストラクションキット(PC-6001/mk II)
グラフィックフォントエディタ(PC-9801)
トーキングお喋りデータ・ジェネレータ(FM-7) 84年4月

ツクールシリーズの 元祖的存在

冒頭でちらりと紹介したが、ログインで最初に登場したツクールは「アドベンチャーツール」(1983年10月号掲載)である。その当時のログインには「LIST LOG」というコーナーがあり、そこでプログラムのソースリストがだーっと紹介されていて、そこに標準BASICによる記述で「アドベンチャーツール」が掲載されていた。作成できるのは「テキストのみ」のアドベンチャーゲーム。グラフィック機能など機種依存の命令を含まないプログラムだったので、BASICが動けばほとんどどのマシンでも動作した。

ログイン1984年4月号で、「おまかせツールでコンストラクション」という特集が組まれた。そこではいくつかのツールが紹介されたのだが、それは1本のゲームを頭から終わりまでつくる機能を搭載せず、あくまでゲームの一部を「コンストラクション」するツール群だった。

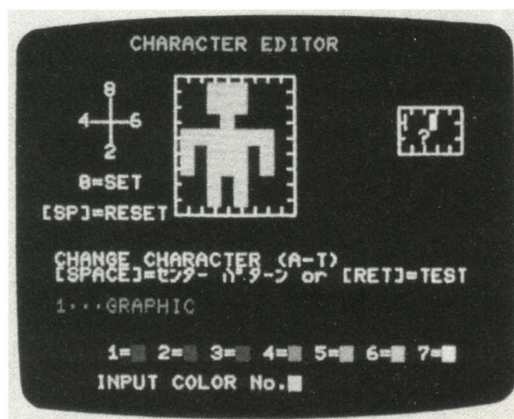
「グラフィックきゃらくた〜・ジェネレータ」は、ドット絵でキャラクタを作



「ロールプレイング・スクロールマップエディタ」で作成されたマップのサンプル画面。これがタテヨコにスクロールする。……スクロールするだけなんだけど。

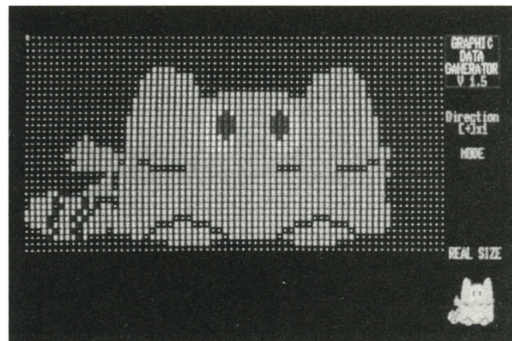
成するツール。「ロールプレイング・スクロールマップエディタ」は、主人公キャラクタを中心として、ドラクエタイプ(当時の感覚だと「ウルティマ」タイプか)のロールプレイングゲームの平面マップだけを作成するツール。同特集では、ほかにもシューティングゲームの敵機アルゴリズムのみを設定する「スクロールゲームコンストラクションセット」(PC-6001/mk II対応)、シューティングゲームなどの点数表示文字を作成する「グラフィックフォントエディタ」(PC-9801対応)、音声のアナログ→デジタル変換を実現する「トーキングお喋りデータ・ジェネレータ」(FM-7対応)などなど、ゲームを作り上げる上での一工程を手助けするツールが提供された。

正直、まだまだ一般のユーザーが気軽にゲームをつくれる、という状態ではないものの、「アドベンチャーツール」とこれらの一連のコンストラクションツールこそが、これから大きく花開く「ツクールシリーズ」の基礎となったのだ。



「ロールプレイング・スクロールマップエディタ」のキャラクタエディット画面。主人公キャラのほか、各種地形キャラはこのツールで作成する。

「グラフィックきゃらくた〜・ジェネレータ」のエディット画面。画面上でドット絵を描いてキャラクタを作成して、他のゲームなどに流用することができる。

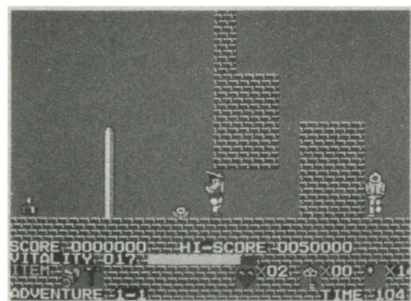


元祖ツクールの誕生

機能の充実と 機能の充実と本格使用のツール

「ばたばた君」(1987年2月号掲載)は、コンピュータアニメーション作成ツール。といっても、単色の線画アニメーションの作成しかできず、ログインは「カリグラフィツール」と命名。バラバラ漫画を描くように、1枚1枚絵を重ねていき、素朴なアニメーションを実現していた。ばたばた君の初出は、1985年秋に刊行された「ログイン別冊 PC-88ゲームブック」。ログイン本誌に再掲され、ツクールシリーズの仲間入りとなった。

「RPGコンストラクションツール」(1986年11月号)は、本格的なRPGを作成できるツール。ウルティマタイプの平面フィールド画面と、ザナドゥタイプのダンジョン画面(断面図構造で画面下方向に重力が働く)を組み合わせることができた。折しもRPGブームだったその当時、ログインは、単にゲーム解析を行うだけでなく、このコンストラクションツールを提供するとともに、「作ってみようRPG」という特集を組み、ユーザーに「追いつけザナドゥ追い越せハイドライド」と呼びかけていた。なお、「RPGコンストラクションツール」はプログラムリスト掲載ではなく、通信販売形態の「ディスクログイン」提供された。



「ソードオブレジェンド」のプレイ画面。すべてのキャラクタデザインと各種アルゴリズムをコンストラクションできる。ゲームというよりもコンストラクションツールとして掲載された1本だ。

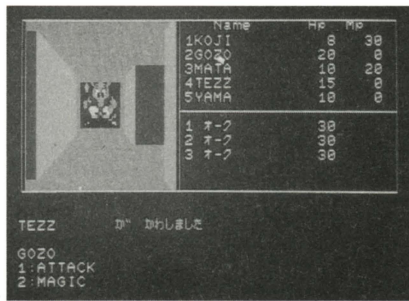
この時代のツクール

ばたばた君	85年3月
キャラクターアニメーションツール	86年2月
RPGコンストラクションツール	86年11月
アドベンチャーツール	87年1月
スクロールゲームコンストラクション	
「ソードオブレジェンド」	87年3月
ダンジョン万次郎	87年4月
アドベンチャーツール(グラフィック付き)	87年8月

そして ツクールの誕生へ

ログインでの「ゲームつくろうよ熱」が盛り上がるなか、登場したのが「アドベンチャーツール」(1987年1月掲載)だ。初めて「ツクール」の名を冠したこのツールは、「アドベンチャーツール」の発展形ともいえるテキストアドベンチャーゲーム作成ツールで、独自のコマンドを使って、コマンド選択型のテキストアドベンチャーゲームを作成できた。画像のない「オホーツクに消ゆ」タイプのアドベンチャーゲームといえばわかりやすいだろう。実際に、サンプルデータとして「オホーツクに消ゆ」のプロローグ部分が付属していた。とにもかくにも初のツクールの誕生である。

「ソードオブレジェンド」(1987年3月掲載)は、実際には単体の横スクロール型アクションゲームなのだが、マップやキャラクタ、タイトル画面などすべての要素をコンストラクションでき、まったく違うタイプのゲームにすることがで



「ダンジョン万次郎」のプレイ画面。線画の3Dダンジョンにシンプルな敵キャラクタと文字情報だけでプレイする3Dロールプレイングゲーム作成ツール。マップは20×20マスで10階まで作成できる。

とうきょうわん はるみらとう おとこの したいが 8 いけ
あがったの しらせを うけた あなたは ぶかのクロ 1 しらべる
キを つれ さっそく げんばに かけつけたのだった。 2 きがせ
<はるみらとう> 3 ききこみ
一すでに ひきあがらせた したいが ありますー 4 ぎけ
どうする? みる 5 とれ
なにを? あたりのようす 6 みる
クロキ「ここは くりびと の すがたもなく ひじょう 7 みせる
に さびしい ところですよ」 8 よべ
どうする? みる 9 ぞんわ
なにを? したい
クロキ「ええ。 さっきから みてますが・・・」
どうする?

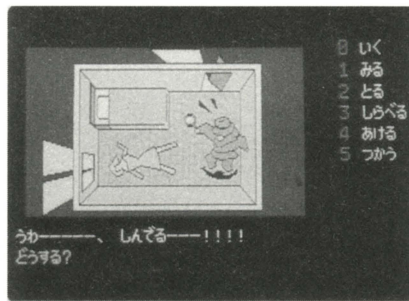
ツクールシリーズの先陣を切って登場した「アドベンチャーツール」。コマンド選択型のテキストアドベンチャーゲームを作成できた。シナリオさえできあがれば、サクサクとアドベンチャーゲームをつくれる。

きた。そのため「スクロールゲームコンストラクション」ツールとして利用されたのだった。

「ダンジョン万次郎」(1987年4月掲載)はいわゆるウィザードリィタイプの3DダンジョンRPG作成ツール。ネーミングセンスには思わず笑ってしまうが、機能は本格的だ。線画とペイントのみで構成された3Dダンジョンと、テキストのみで表現される戦闘シーンを自在につくれた。画面的には非常に地味だが、奥深い3D RPGをつくることができた。

そして「アドベンチャーツールmk II」(1987年10月掲載)が登場。エンジン部分は前バージョンと同じくコマンド選択型のアドベンチャーゲーム作成ツールだが、場面に応じた画像を添えられるようになった。テキストのみというシバリから解放され、ユーザーの表現力は格段にアップした。

このあとも、ログインでは激しい頻度でツクールシリーズが展開されていく。



「アドベンチャーツールmk II」のプレイ画面。画像を追加することができ、よりリアルなコマンド選択型アドベンチャーゲームを作成できる。基本システムは旧版と同じ。

ツクールシリーズの絶頂

本格的機能は ツールを超えて

この後もログインは、ツクールシリーズのラインナップを広げつつ機能を向上させ、読者のクリエイティブ欲に応えていく。この時代がツクールシリーズの絶頂といえるだろう。そしてそれぞれのツールに「ダンジョン万次郎」を超える秀逸な（そしてバカバカしい）名称が付けられていることにも注目したい。

「RPG ツクール まみりん」（1987年11月号掲載、実際の発売は遅れに遅れ1988年4月）は、「RPG コンストラクションツール」をより進化させたRPG作成ツール。ザナドゥ風ダンジョンを廃し、よりドラクエ・ウルティマに近いタイプのRPGを作成できた。なお、「まみりん」は江戸時代の探検家・測量技師である「間宮林蔵」から来ている、らしい。ツールを使ったRPGの自作と前時代の探検・測量には似たものがあつたかもしれない、それゆえのネーミングだろうか。

「横スクロールシューティングゲーム ツクール ヨコスカウォーズ」（1988年6月号掲載）は、その名のとおり横スクロールシューティングゲーム作成ツール。グラディウスタイプの「アイテム取ってパワーアップするよ」系のシューティングゲームがつくれた。今でこそPCでのシューティングゲームは斜陽だが、当時

この時代のツクール

RPG ツクール まみりん	87年11月
横スクロールシューティングゲーム ツクール ヨコスカウォーズ	88年6月
タテスクロールシューティングゲーム ツクール タテスカウォーズ	89年3月
シューティングゲーム ツクール バカスカウォーズ	90年3月
RPG ツクール チャイムズクエスト	91年12月

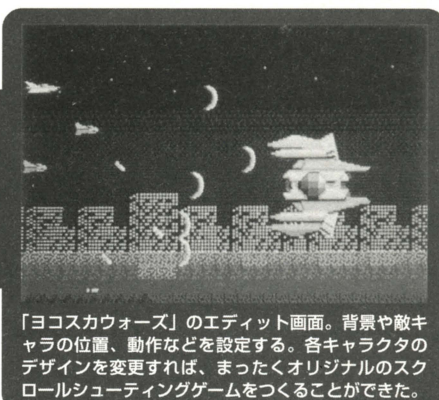
のPC-8801環境ではまだまだ盛り上がっていたのだ。ちなみに、掲載号の特集記事タイトルは「アクション大魔王」である。

その盛り上がりそのままに「タテスクロールシューティングゲーム ツクール タテスカウォーズ」（1989年3月号掲載）が登場する。もはや言わずもがなだがタテスクロールシューティングゲーム作成ツールである。こちらもアイテム&パワーアップのタテスクロールシューティング（「沙羅曼蛇」のタテスクロール面と言えはわかりやすいだろう）をつくれた。

このころになるとツールの機能充実のためか、LISTLOGでのプログラムリスト提供はほぼなくなり、通信販売や電気店店頭に置かれていた自動ソフト販売機「タケル」によるフロッピーディスクでの販売が主になっていく。誌面は使い方を紹介するマニュアル的な要素を持つようになったが、それでも読者はゲームをつくる楽しさに魅了され、これらのツールは広く支持されたのだった。

PC-8801 時台の終焉とツクール

80年代も終わりになり、長く続いた

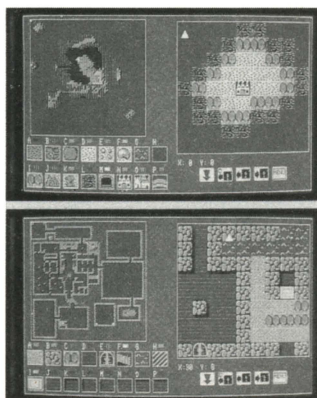


「ヨコスカウォーズ」のエディット画面。背景や敵キャラの位置、動作などを設定する。各キャラクタのデザインを変更すれば、まったくオリジナルのスクロールシューティングゲームをつくることができた。

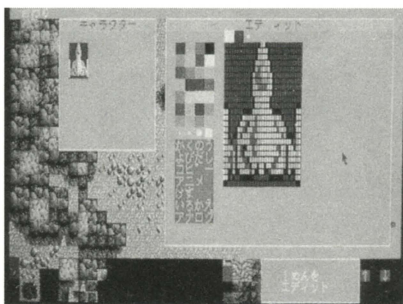
PC-8801の覇権にも衰えが見え始める。他記事でも解説されているだろうが、PC-9801シリーズの台頭により、ホビー機の王者の座を明け渡すことになるのだった。ここで紹介しているツクールシリーズも、「ソードオブレジェンド」以降は「PC-8801mk II SR以降」の対応になっていたが、ホビー気の変遷とともに、ツクールシリーズのプラットフォームもPC-8801からPC-9801へと移り変わっていった。

「シューティングゲーム ツクール バカスカウォーズ」（1990年3月号掲載）がPC-9801に初対応したツクールである。「ヨコスカウォーズ」「タテスカウォーズ」を融合させたシューティングゲーム作成ツールだが、表現力とさまざまな機能はそれらを大幅に凌駕する。

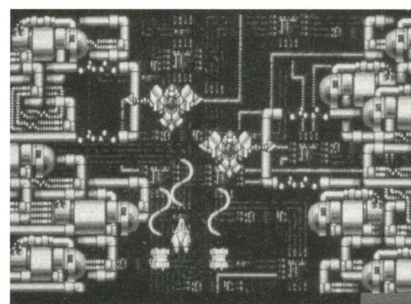
「RPG ツクール チャイムズクエスト」（1991年12月号掲載）も「まみりん」の強化版。やはり機能は絶大にアップし、実現できる手法も広がった。PC-9801時代到来を象徴するツクールだった。



「RPG ツクール まみりん」のマップエディット画面。ある程度のグラフィックパターンも同梱されているので、それらを配置してすぐにダンジョンや町などをつくっていくこともできた。



「タテスクロールシューティングゲーム ツクール タテスカウォーズ」のエディット画面。アニメーション処理を行え、キャラクタの表現力も十分。巨大ボス敵キャラをつくって設定することもできた。



PC-9801版ツクールとなった「バカスカウォーズ」。「タテスカ」「ヨコスカ」に比べると、表現力は大幅段にアップした。敵の動作も多彩に設定可。オープニング・エンディング画面もつくれた。

閑話休題・ログインとPC-88

総合ゲーム誌としてのログイン

ログインがツクールシリーズを展開していった経緯をなぞってみると、「LISTLOG」の存在が大きかったことがわかる。ログインは元々、パソコン総合誌『月刊アスキー』の別冊として誕生した。創刊当初から、ゲーム系やホビー系の記事の比率が高く、紹介するソフトや掲載するプログラムリストも当然その方向だった。LISTLOGにもゲーム系のプログラムが多く掲載されていた。その一環として「アドベンチャーツール」が生まれ、その血脈がツクールシリーズへと受け継がれてきたのだ。膨大なリストを載せていたにもかかわらず、ログインがゲームプログラミング自体に言及することは多くなかった。プログラミングテクニックを学ぶよりも、「入力して遊んでね〜ん」というスタンスで、ゲームを「楽しむ」ことに重きを置いていたように思える。

その一方で、早くから「ゲームの作り手」を紹介していた。ゲーム作家やゲームデザイナー、ゲーム系のソフトハウスなどを数多く取り上げて掲載し、ゲーム制作の臨場感を読者に伝えていた。

そして、ゲームで遊び、ゲーム制作の現場に近いことを知ることで、読者は

コンストラクションツールコンテスト

ツクールシリーズを公開するたびに、それを使ってつくられたゲーム作品の投稿が募られた。右は「第1回月刊ログイン杯」とされているコンストラクションツールコンテストの結果を掲載した1988年1月号のログイン誌面。古いツクールを使った作品に関しても、締め切りを設けずに長く投稿を募集したこともツクールシリーズコンテストの特徴のひとつだろう。

「ゲームをつくる」ことに興味を持つようになっていく。そこに登場するのが一連の「ツクールシリーズ」である。「プログラム言語を覚える必要はくないんだよ、センスでゲームをつくってみようよ」、という肩の力の抜けたログインの記事は、読者の「ゲームをつくるためにはハイレベルな技量が必要」という認識を改め、敷居の高さを猛烈に低くした。

単にプレイするだけではなく、つくる楽しさまでを読者に伝えたログインは、当時の「総合ゲーム誌」としてはもっともクォリティの高い一冊だったのではないだろうか。筆者がちょうどログイン読者だったころにはまさにPC-8801 (mk II SR) の独壇場だったということもあり、PC-8801ゲームを見るとログインを思い出す、そんな世代なのである。

ツクールコンテストの栄光

そしてログインは、ツールを提供するだけではなく、各ツクールの掲載とともに、

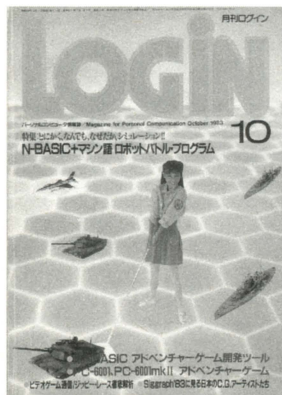


「ソードオブレジェンド」「ダンジョン万次郎」「アドベンチャーツール」「ばたばた君」の各作品が対象となった第1回の総合コンテスト。各ツールのポテンシャルを大きく凌駕した作品にドギモを抜かれる。

に、読者からの作品投稿を募ったコンテストを実施していた。

読者は、各ツクールシリーズを使ってかなり作り込んだゲーム作品を応募し、中にはツクールの基本機能から予想されるゲーム内容を大きく裏切るような斬新な作品もあった。優秀作品の一部は「テープログイン」「ディスクログイン」でほかの読者も遊べたし、前出の「タケル」にて店頭販売もされた。投稿者にとっては、誌面に掲載される喜びにさらに輪をかけた喜びだったろう。

このコンテストの実施も、ツクールシリーズが長く愛された理由のひとつではないかと思う。ツールを提供して「つくって遊ぼう!」と一方的に読者に訴えて終了するのではなく「成果を見せてみてよ」という呼びかけは読者のやる気を喚起する。そして、つくったソフトをほかの読者にも遊んでもらえるかもしれない、ということも、ツクール作家たちの気持ちに拍車をかけたことだろう。



ツクールシリーズの始祖「アドベンチャーツール」が掲載されたログイン1983年10月号。ここからツクールの歴史が始まった。

DISK & BOOK 形態のツクールシリーズが発売されても（次ページ参照）、ログイン本誌ではツクールコンテストが開催された。記事内では有名ゲームクリエイターにゲーム作成のコツなどをインタビューしていた。



ツクールの絶えぬ血統

DISK & BOOK 形態のツクール

PC-8801からPC-9801へと対応機種を移したツクールシリーズだが、「チャムズクエスト」以後、さらに大きな変化を遂げる。それは「DISK & BOOK」という形態での販売だ。これは使い方を詳説した書籍とツクールのフロッピーディスクがセットになった販売形態である。機能が向上するにつれ、操作法も複雑になり、ログイン誌上での使い方解説ではスペース的に困難になった結果、「タケル」でのマニュアルレス販売にも限界を感じた上での措置だと思われる。対応機種はPC-9801とPC-9821の各シリーズだ。

DISK & BOOK系ツクールシリーズは1992年から95年にかけて多数発売された。誌面の都合上、年別にタイトルのみを列挙させていただく。

●1992年（カッコ内は発行月）

「アドベンチャーツクール98」（3月）

「お絵かきツール」（6月）

「CGツクール3D ログイン版ミラージュ」（11月）

「RPGツクール Dante98」（12月）

●1993年

「ぱたぱたアニメツクール」（6月）

「書画ツクール」（9月）

この時代のツクール

アドベンチャーツクール98

91年12月

お絵かきツール

92年6月

RPGツクール Dante98

92年

ほか多数（本文参照）

「ポリゴンモデリングツクール」（12月）

「ポリゴンシューティングツクール」（12月）

●1994年

「音楽ツクール ログイン版ミュージアム」（3月）

「ダンジョンRPGツクール だんだんダンジョン」（3月）

「キャラクターツクール98」（6月）

「シューティングツクール98」（9月）

「アドベンチャーツクールII」（9月）

「16色ぱたぱたアニメツクール」（12月）

「マルチゲームScripter」（12月）

●1995年

「CGツクール3D II ログイン版ミラージュ Ver.2」（1995年6月発売）

しかしログイン誌面では関連記事が掲載され、読者への訴求も貫かれた。

そしてDISK & BOOKも終焉を遂げる。フロッピーディスク時代の終わりが来たのだ。「RPGツクール Dante98 II」（1996年7月）は、CD-ROMが付属した書籍形式で発売され、これが最後のPC-



DISK & BOOK 形態の「RPGツクール Dante98」。PC-8801からPC-9801へツクールが移り変わり、Windows対応、コンシューマゲーム機対応と、ツクールは時代に合わせて着実に進化していったのだ。

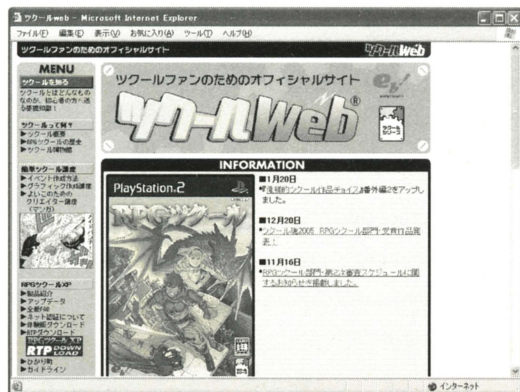
9801シリーズ対応ツクールとなった。

この時点で、本記事の視点で取り上げるツクールシリーズとしては、いったん完結したといってもいいだろう。ログイン読者に夢と希望を与え続けたツクールよ、永遠に！ ……とは問屋が卸さない。

時代は移ろい PS2でのツクールへ

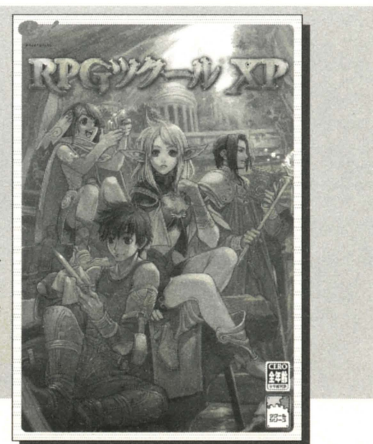
PC-8801時代から脈々と続いたツクールシリーズは、プレイステーション2やゲームボーイアドバンスなどのコンシューマゲーム機にも対応していく。RPGはもちろん、格闘ゲームや恋愛シミュなど、さまざまなジャンルをカバーしている。もちろん、Windowsに対応したツクールもしっかりあり、ツクールでつくったRPGをネットで公開して遊びあうというコミュニティもあるようだ。

すでにログイン誌の手を離れた感はあるが、ツクールの血統は今後も決して絶えることはないだろう。



現在、月刊ログイン（創刊25周年！）と「ツクール」シリーズは「株式会社エンターブレイン」から発行・発売されている。画面はツクール公式サイト「ツクールweb」（<http://www.enterbrain.co.jp/tkool/>）

「RPGツクールXP」 Windows 98/98SE/ME/2000/XPに対応する。作成したゲームは単体で遊ぶことができ、ネットなどでの配布も可能。某大型掲示板などでは、専用のコミュニティもあるようだ。



PC-8801のソフトは九州vs北海道の

日本の黎明期のパソコンゲームは、東京や大阪ばかりで作られていたわけじゃない！静岡や名古屋や富山など、有名な大学がある地域には、ほぼ例外なくソフトハウスが産声を上げたのだ。その中でも東京や大阪に負けないほどの勢力を誇ったのが、本州を挟んで日本の南北を代表する九州と北海道。そのゲームに現れるお国柄を追ってみた。

文●阿部広樹
イラスト●shigezoh

技術の九州

福岡のシステムソフト、長崎のテクノソフト、熊本のキャリアラボと、ソフトハウスが1カ所にまとまらず各地に散在しているのが九州の特徴。

さすがに九州最大の都市・福岡には、システムソフト以外にもリバーヒルソフトなどの大手ソフトハウスが存在したが、これは各地の大学でコンピュータに触れた学生たちが、地元福岡に戻りソフトハウスを起業していったため。

さらに九州にはもうひとつの特徴がある。1980年代の初期から既に3Dの研究を行うソ

フトハウスが既に存在したほど、技術力にこだわった硬派なソフトハウスが鎬を削っていたという点だ。そして1990年代後半に入りプレイステーションの時代になったとき、九州で蓄積された3D開発のノウハウを持ったプログラマたちがその真価を発揮した。

技術重視の伝統は現在も受け継がれ、現在では九州はガンバリオン、レベルファイブ、アルファ・システムなどが群雄割拠。現在の日本を代表する家庭用ゲームの有力開発会社の一大開発拠点となっている。

システムソフト●福岡

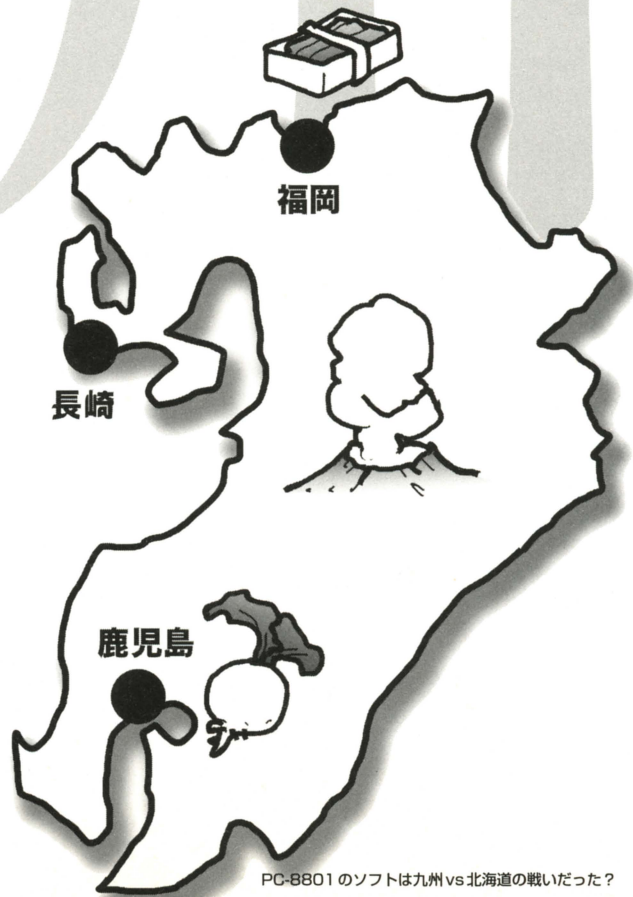
九州ソフトハウスの雄、システムソフト。海外ゲーム移植をはじめ、本格的ウォーシミュレーションゲーム『大戦略』などパソコンならではのゲームを発表し続ける。

リバーヒルソフト●福岡

『殺人倶楽部』で日本のゲームに本格的なストーリーを持ち込んだリバーヒルソフト。アドベンチャーやRPGを中心に、大ヒットゲームを次々と生み出した。

キャリアラボ●熊本

PC-8801以前から、アクションゲームに定評のあった九州の名門ソフトハウス。88では技術を活かしたオリジナルや、『JELDA』などの疑似3Dゲームで活躍。



戦いだった？

ハドソン●札幌

北海道最大手ソフトハウスといえば、なにはなくともハドソン。圧倒的な物量のゲームを開発し続け『マリオパーティ』など任天堂ゲームも多い。

マイクロネット●札幌

初期においては玄人好みのSLGを手堅く開発した。後にメガドライブやサターンでもおなじみに。

DBソフト●札幌

1980年にコンピュータランド北海道として創業し、デービーソフトに改名。『フラッピー』や『うっでいぼこ』など、子供にも親しみやすいポップなキャラクターが名物。

バラエティの北海道

北海道といえばハドソンソフトの独壇場というイメージだが、サッポロバレーを中心に実力派ソフトハウスに恵まれていた。コンピュータランド北海道（デービーソフト）や、アクションゲームを精力的にリリースしていたマイクロネットなども北海道を代表するソフトハウスである。

北海道のソフトハウスの特徴は、アイデアが光る実験的な作品や、雰囲気を活かしたゲームを生み出している点。バラエティに富んだゲームを精力的に製作していった。ソフトハウスの数は少なくとも、1社あたりのリリース量は非常に多かった。

現在の北海道が、パソコン版美少女ゲームの独立系ソフトハウスの一大拠点として大阪に匹敵する規模と勢力を誇っているのは、新取の気概を持った独立心の強いお国柄の表れといってい

なぜ
北海道と九州
なのか？

本州を挟んで激しく火花を散らした九州と北海道。ある九州のゲーム開発者はふと漏らした。「北海道のハドソンには絶対負けない」——。やはり、それぞれに譲れない対抗意識があったようだ。

本州では大阪・東京圏に集中する都市型ソフトハウスとともに、静岡や名古屋・東北などの地方都市に誕生した地方型ソフトハウスが現れた。

地方型ソフトハウスは、それぞれ特徴のある個性的な会社が多かったが、パソコンゲー

ム流通の再編の流れに乗り、ゆっくりと東京・大阪の都市部に集中していくことになる。しかし九州と北海道に関しては、東京・大阪への流入という形を取るソフトハウスは、本州と比べても極めて少なかったのだ。

パソコンゲーム主体の北海道と、家庭用ゲーム主体の九州。本州に組み込まれず、独自の展開を続けることができたのは、地理的に本州から海を隔てている点も大きかっただろう。そのため、本州よりも地域内にこだわる独自性と独立心が育まれるのではないだろうか。

九州



宮迫 靖

当時 100 万円以上もした PC-8001 をどんと貸し出されたサークル（九州大・物理研究部）の先輩に連れられ、システムソフトでアルバイトを始める。その後ゲームディレクター、プロデューサーを歴任。現在はシステムソフト・アルファー常務取締役。

今回の物語の主人公ともいえる、地方ソフトハウスの主要人物たち。そんな彼らが、在籍当時の思い出を振り返る！ まずは九州から。



佐々木 哲哉

ゲームのみならず、ワープロや表計算ソフト、OS などの開発にも携わる。高い技術力を持ち、パソコン黎明期の立て役者となったひとり。熊本マイコンクラブ、キャリアラボを経て、現在はアルファ・システム代表取締役。

●システムソフト 札幌と福岡は、いろんな点でよく似ていたと思う。

苦労話というか、今だから言える話なんです。当時、ハードウェアメーカーの NEC さんからたびたび仕事を依頼されていてね。一番多かったのが新機種が発売に使うデモソフトの開発。PC-8801 は富士通やシャープといったライバルメーカーのパソコンと比べてもそんなに大きな性能の差はなかったんですよ。デモソフト次第で、処理スピードが速いとかサウンド機能が優れているとか見せることができたから、今度の PC-88 は速いというイメージも広がったと思います。おかげさまでと言うのか、評判は上々でした。

想像力が要求される開発は、やはり地方のほうがじっくりと腰を据えてできると思います。東京のように会社が密集していないから人材の引き抜きリスクも低いですし。札幌と福岡は、東京からほぼ同じくらいの距離ですし、開発拠点は福岡・札幌、営業拠点は東京というスタイルも同じ。だから札幌のソフトハウスも、私達と同じメリットを感じていたと思いますよ。

●リバーヒルソフト システムソフトには「福岡でもやれる」みたいな安心感をもらった。



林 賢一郎

『ブライ上巻』（PC-8801）、『ブライ下巻』（PC-9801、FM-TOWNS）、『オーバーブラッド』（プレイステーション）などの開発に携わり、リバーヒルソフトの変遷を見続けてきた人物。現在はアルティに在籍。41 歳。

今と違って、ゲーム産業自体が海のものとも山のものともつかない、不安定な職業と捉えられていた時代だったと思います。その一方で、“小さくとも全国区”という状況ではありましたね。ネットで販売できる今と違って、地方のマンションの 1 室から全国流通できるような業種はそうなかったでしょうから。私達にとっては知名度・規模で先行していた、同郷のシステムソフトさんの存在が大きかったですね。

思い出深いゲームは『マダー・クラブ』。業界初（？）のコマンド選択式アドベンチャーゲームだったのではないかと思います。大人がじっくり楽しめる雰囲気を出そうと、シナリオ、グラフィック、サウンドにこだわって制作しましたね。

この時代のソフトは描画スピードや見せ方、圧縮方法など各社それぞれ様々な工夫をしていました。私達も他社の新タイトルが出るたびに、スタッフでモニターを囲み、あれやこれやと技術的な分析に花を咲かせていましたよ。

●キャリアラボ 北海道というより、ハドソンの竹中コンビを意識していましたね。

当時のソフトハウスは学生アルバイトで十分やっていけたので、各都市の大学に優秀な学生がいれば成り立ったという部分があると思います。現在じゃほぼ無理でしょうけど。私自身も雑誌に投稿したり、売ります買いますのコーナー（今のヤフオクに近いか）でソフトを売ったり、熊大マイコンクラブでキャリアラボの仕事をしたりして、大学を卒業せずそのまま就職してしまいました。

もう大昔のことであまり憶えていませんが、キャリアラボ時代で思い出深いソフトという、やっぱり JET-8801A（ワープロソフト）でしょうか。

こんなところで中学で学んだ国語が役に立つとは、思ってもみませんでした。「ころかっくいけれ〇」とか習いましたよね。

北海道を意識したことはあまりありませんが、ハドソンの中本さんと竹部さんは特別ですね。会社を作るときもとてもお世話になりましたよ。

北海道

続くは北海道。「特に意識はしたことはない」というコメントが多数ながらも、北海道と九州はどこか似ている。関東からの距離的な問題、地方有名大学の存在といった共通点がその土壌を作ったのは間違いない。



●マイクロネット（札幌） 札幌の学生にとって、ソフトハウスは 魅力的な就職先だった。

中杉 功

デビュー作は1985年の『JU87A DSTUKA』。その後多数のパソコンゲーム、家庭用ゲームの開発を手がける。1997年からマイクロネットの子会社があるフィリピンにて『3DX』を開発中。1年の2/3はフィリピンに滞在している。

「ゲーム会社に就職する」と言ったら、大学の就職担当の先生や親に揃って「考え直せ」と言われてましてね。当時はまだソフトウェア産業、特にゲーム製作会社自体が「産業」として認められていない時代だったのだと思います。

その頃は、鉄鋼や自動車、弱电関係ではメモリーといったデバイス等の製造業が、日本の産業の中心でした。でも、北海道は大きな市場のある関東から遠く離れていましたから、工学部を卒業した人間にとって魅力的

な就職先がなかなか見つからなかったのです。

その点、ソフトウェアの場合は製品自体、重量も大きさも存在しないため、関東からの距離的なハンデが小さかった。そんな理由から、あまり肯定的な状況や背景があったわけではなく、極論すれば「他に魅力的な会社があったから、ゲーム会社に就職した」というのが私個人の見解です（笑）。

当時の苦労話というのは、どこのソフトハウスも同じだと思いますが、やはり容量の問題に

は相当泣かされましたね。どこをどう削っても数バイト足りないときには、ゲーム中は使われないテキスト表示用のVRAMにまでデータの一部を格納したこともありました。

開発言語は全部アセンブラでしたから、開発の終了間際になると、フロッピーディスク内のバイナリーデータを直接書き換えて修正するなんてこともやっていた。Z80マシン語をバイナリーのまま読み書きできる強者プログラマーも少なくありませんでしたよ。

●デービーソフト（札幌） ソフト開発って、地方にいても一攫千金を 狙いやすかったと思う。

あのころは……。プログラムの知識がほとんどない状態で、仕様書も作らずに考えながら勢いでプログラムを書いていたため、たいへん汚く無作法で危険な処理の塊でした。そんなプログラムを他の機種へ移植してくれた先輩プログラマの皆さんには、たいへん迷惑をおかけしたと、今でも反省しております。

ゲーム内容としては、今も昔も他の人がやらない新しいアイデアを考えて作っていたつもりなので、自分が作ったゲームには今見ても使えるようなアイデアが入っています。例えばアクションRPG『メルルーン』で使った“記憶”するシステム。本当はゲームを進める上で大切な言葉を他の人の会

話から記憶するためにあるのですが、色っぽいお姉さんに話しかけると「うっふん」「あっはん」「イヤーン」等の言葉で記憶が一杯に。教会で反省して16tのおもりを頭に落とすと記憶が消えます。このバカバカしいノリとブチエロ具合は、今も昔も変わらない性格なので、これから先も同じようなゲームを作り続けたいと思います。

当時は会社が目指していたものとか、業界における位置づけ等の難しいことはさっぱりわかっていない「ただの若造」だったので、とにかく目立ってチャホヤされることだけ考えて作ることに集中していました。年は取りましたが今も同じ気持ちです。



デビ太郎

デービーソフトに在籍していたOB社員。『うっていぼこ』や『メルルーン』『今夜も朝までパワフル麻雀』などの名作ソフトの開発に携わる。ゲームを作り続けて20年、まだまだ楽しい今日の頃。

ぶっちゃんけファルコムゲームをやるた

日本ファルコム クロニクル

88ユーザーに好きなゲームメーカーを幾つか挙げてもらえば、きっと日本ファルコムが入っているに違いない。PC-8801で特別な輝きを放っていた日本ファルコムのゲーム史を振り返ってみよう。

88はファルコムのために ファルコムは88のために

パソコンゲーム史上最大のセールスを記録し、いまだにその記録を守り続ける「ザナドゥ」、感動のストーリーがプレイヤーの心をつかみ今も新作がリリースされる「イース」、パソコンRPGに大変革をもたらし、現在まで続くシリーズとなった「英雄伝説」。現在まで新作がリリースされ続けるこれらはすべて、もとはPC-8801シリーズ用などに発売された日本ファルコム作品だ。

日本ファルコムは、企業や役所のコンピュータ導入時のコンサルティング業務を行う会社として設立。ほぼ平行してAppleIIを中心としたマイコンショップ「コンピュータランド立川」を開店する。

この当時のマイコンショップはマニアの社交場という一面があった。毎日熱心に通う若いマニアがゲームを持ち込み、そのソフトを大手ショップがブランドを立てて流通させるという形で、パソコンソフト業界が自然発生的に立ち上がっていく最中だった。

文●阿部広樹

そののち、日本ファルコム初のゲームソフト「ギャラクティック・ウォーズ」を皮切りに、主にPC-8801用に向けパソコンゲームの発売を開始した。その中で、当時いち早く「デーモンズリング」(’84年3月)、「ぱのらま島」(’83年12月)という2本のユニークなADVとRPGをリリースする。

88＝ファルコム 名作保証の方程式

「ぱのらま島」と「デーモンズリング」は、どちらもAppleIIで先行していた最新RPGやADVの影響を受けて作られた本格派国産ゲームで、異彩を放っていた。

特に国内でも最初期にリリースされたRPGだった「ぱのらま島」は、当時の方向性を模索していたRPGの中にあっても大きく外れる部分のあった実験作だったもために課題が残った。

「ぱのらま島」には厳しい評価を下したゲーム誌もある。また同時期に酷評された他社の作品では、開発者からの投稿反論記事も誌面を賑わしていた。

当時、ゲームは個人や少人数で作ることが多かったため、ちょうどスタープログラマ崇拜とは逆の形で個人攻撃となりやすい。

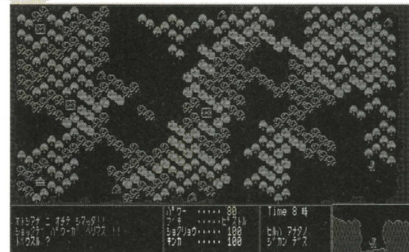
集められた批判や要望を十分に受け止められたとは言いがたい状態だ。

そうして個人から始まったゲーム製作

が、2本の野心作を経て、批判と要望を受け止めたかのようにクオリティが向上していった。この事実は当時としては画期的な変化だった。

この時代の日本のソフトハウスを包んだ変革ののち、「ドラゴンスレイヤー」が発売されることになる。作を重ねるごとに品質が向上するという名作保証の方程式は、こうして完成した。

ぱのらま島 (1983年12月)



日本ファルコム最初のRPG。すでにこの時期に2DRPGとしてイベントシーンを盛り込んでおり、挑戦的な内容になっている。

デーモンズリング (1984年3月)



描画時間1秒の驚異のハイスピード描画が話題のADV。当時のADVの描画速度の中で、群を抜いていた。

めに88を買ったようなものだった!

共通点の無さが共通点 ドラゴンスレイヤー

「ドラゴンスレイヤー」シリーズとは、パズルのアクションRPG「ドラゴンスレイヤー」に始まり、日本一売れたパソコンゲーム「ザナドゥ」や、シナリオ追加システムがうれしかった「ソーサリアン」、果ては'90年代の日本のパソコンRPGの雛形を作り上げた王道RPG「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」を含む、日本ファルコンの看板シリーズだ。

多種多様なゲーム内容と作品世界が特徴で、なかなかひとくくりには語りにくい。ファンタジー世界の許容量を試すかのように、どん欲にジャンルを取り込んでいったのだ。

「ドラスレシリーズ好きだった?」と聞けば、大抵のオールドファンは「あれ

は良かったねえ」としみじみ同意する。しかしそこで「じゃあどれが好きだった?」と改めて聞くと、その答えはバラバラになる。

「ドラスレ」シリーズを大まかに分類すると、2DパズルアクションRPG、サイドビュー型アクションRPG、正統派2DRPG系の3系統に分類可能である。

この結果、アクションゲーム好きからパズルマニア、果てはRPGファンにまでファン層が広がっている。通常ならば1つの枠に収まりきれないさまざまな好みのプレイヤー達が、ドラスレファンを自認しているのだ。その結果、すべての作品で例外なく共通している点は、「木屋善夫氏がデザイナーを務めたゲーム」

という大枠のみになる。

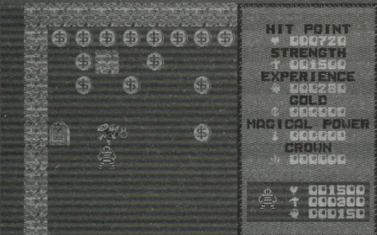
ドラスレシリーズは新作ごとにジャンルが変化するため表面的に統一性が薄い作風に見えるが、その中でも日本のゲームの進化を牽引した流れがある。それは、ジャンルの寿命を延ばす追加シナリオというシステムだ。

ドラスレシリーズは、RPG前作として前身になった「ばのらま島」でのユーザーの要望を踏まえ、単純明快なアクションRPGとして発売された「ドラゴンスレイヤー」から始まっている。

そして翌年発表した「ザナドゥ」が大ヒットし、続けざまに「ザナドゥ・シナリオ2」「ロマンシア」「ドラスレファミリー」とサイドビュー系のアクション

ドラゴンスレイヤー

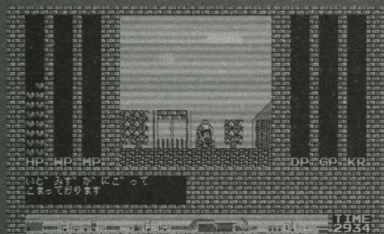
(1984年11月)



ドラゴンスレイヤーシリーズのデビュー作。シナリオ性は低めで、パズル性の高いアクションRPGとなっている。

ロマンシア

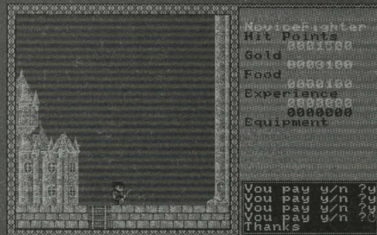
(1986年10月)



完全にサイドビューに特化し、ファンシーな方向性を志向する。アクションゲームへの方向性に向かっている。

Xanadu

(1985年10月)



'80年代の日本パソコン史上最高の売れ行きを誇る、モンスターRPG。やり込み要素はさらにバウアップ。

ドラスレファミリー

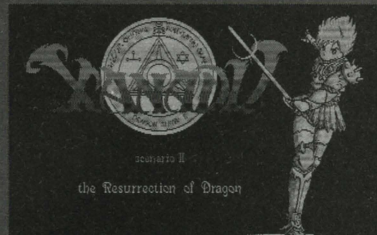
(1987年7月)



MSX用。操作の簡単さや見た目のとつきやすくても、シリーズ最高の歯応えを誇るのMSXゲーマー気質の表れか。

Xanadu シナリオ2

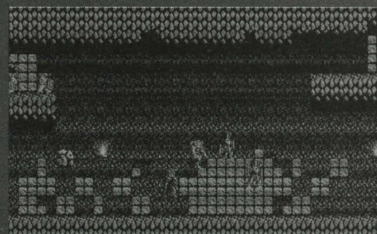
(1986年10月)



ザナドゥをクリアしたプレイヤー向け難易度が上がった上級者編。プレイするにはザナドゥが必要。

ソーサリアン

(1987年12月)



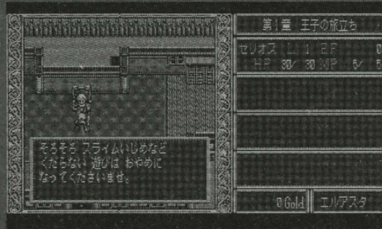
シナリオを後から追加し、冒険者を送り込む。作成し世代を重ねつつ不老不死を求めるといったプレイも可能。

多種彩々!

ドラゴンスレイヤーシリーズ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

(1989年12月)



アクションRPGの日本ファルコムからの、2DRPGへの究極の回答。英雄伝説2のあとは、独自シリーズ化していく。

ロードモナーク

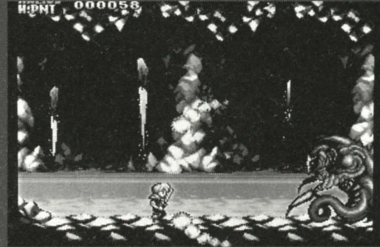
(1991年3月)



PC-9801用。ドラゴンスレイヤーシリーズの原点を志向。システムは異なるが、プレイ感覚は初代に近い。

風の伝説 Xanadu

(1994年2月)



PCエンジン用。ザナドゥシリーズがシナリオ性を吸収し、独自のゲームとして完成。ボス戦はサイドビュー。

RPGを発表するが、その結果として前作で鍛えたスキルが続編では役に立たなくなってしまう。プレイヤーとしても「経験値のリセット」は、寂しい限りだ。

しかしここで、シナリオパックでユーザーを引きつけた「ソーサリアン」が発売され大ヒットすることにより、慣れ親しんだシステムの継承に成功する。「アイディアの1作品のみの使い切り」はジャンルの定着にとって死活問題だったのだ。

難易度低下により早解きされて飽きられるという問題は、長期間に渡り定期的に追加シナリオを発表し発売し、ユーザーの関心を引きつける方法で解決した。そして、日本製パソコンRPGの方向性を決定付ける「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」へと結実していった。

'80年代後半のパソコンRPGの先駆者としての行動の軌跡、それがドラゴンスレイヤーシリーズの多様性となっているのである。

ドラスレの枠を飛び越えた英雄伝説

「英雄伝説」シリーズといえば日本製パソコンRPGシリーズで、現在も新作がリリースされる数少ないシリーズだ。

他社の作品と比べてもアクション要素の強いRPGを目指して進化してきた「ドラスレ」シリーズだったが、満を持して発表した「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」では、ついにアクション要素という共通項も越えてオーソドックスなスタイルの本格派2DRPGとなる。しかし、それまでの王道RPGとは異なる方向性を目指していた。本来のファンタジーの世界観から、日本アニメに歩み寄ったビジュアルと演出の強化と、操作性の向上を施した。

それまで開発したドラスレシリーズで培った演出や美しいビジュアルの影響を吸収し完成した「英雄伝説」は、不親切さやテンポの悪さ、難解すぎる謎などを極力排除。さらに、オートバトルやオート回復などの、かゆいところに手が届く親切なシステムを採用し、海外追従ではない日本ならではの新しいパソコンRPGの形を打ち出したのである。

現在「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」は、厳密には1と2のみがドラゴンスレイヤーシリーズで、それ以降は新たに「英雄伝説」シリーズとして「ドラゴンスレイヤー」シリーズから独立したシリーズとなっていく。

ファルコムこぼれ話 その1

セガのファン、特に元メガドライブのユーザーが集まると、よく「セガファルコム」というメーカーが話題にのぼる。社名のとおり、セガとファルコムが共同出資して設立した開発会社だ。その発売予定スケジュールに挙げたソフトは「スーパーブランドッシュ」や「シスターソニック」など、目もくらむほど豪華なものばかり。『Beep!メガドライブ』にも「セガ・ファルコム通信」が連載され、いやが上にも期待を煽った。その中でも、とびきりの目玉が『イースIV』。PC Engine版、スーパーファミコン版、そしてメガドラ（メガCD）版の3本が「競作」されたのは本文でも触れたが、残念ながら幻のソフトに。どうにか発売された『ぼっぴるメイル』や

「ロードモナーク」とことん戦闘伝説」のデキの良さを見ると、もし『IV』が出ていたら、メガCDも天下を取れたものを……と夢に浸ってしまう。まあ、一本の決戦ソフトだけで戦局は覆せませんが。



サウンドもがんばっているファミコン版の「イース」。だがPCとのスペック差は大きかった。

アドル・クリスティンの冒険譚

Ys イース

歴史ある連作RPGには長編小説の楽しみがある。新作になっても、アドルをはじめとした懐かしい仲間がそこにいるのだ。

ドラゴンスレイヤーと、そこから派生する英雄伝説とは異なるもうひとつの日本ファルコム看板アクションRPGシリーズがイースだ。

日本国内でPC-8801に始まり、主だったパソコンとゲーム機に移植が熱望され、移植された機種では必ず売り上げランキングの上位に名を連ねる大ヒット作品となった。

残念ながら当時日本製パソコンの多くは日本独自の仕様だったため、海外では本作が大々的に知られることはなかったが、日本国内でも評価の高かったPCエンジン移植版が海外の各種ゲーム賞を受賞している。「ゼルダの伝説」と並んで、日本のアクションRPGの代表作といっていだらう。

イースシリーズとは、大冒険家アドル・クリスティンの生涯にわたり書かれた冒険譚である。そのためすべてのゲームの主人公は外伝作品以外は必ずアドルとなり、シリーズごとにシナリオの前後関係がハッキリとしているのが特徴だ。

ここが、毎回発売されるごとに主人公はおろか世界設定まで完全に変わるドラゴンクエストのようなRPGに親しんでいる人には新鮮な設定だ。

だがそれゆえに新作を買うたびに、なじみの主人公アドルとお気に入りのサブキャラクター・ドギやリリアなどにまた会えるところが、プレイヤーに久しぶりに故郷に帰るような懐かしさを感じさせるのも人気のゆえんである。

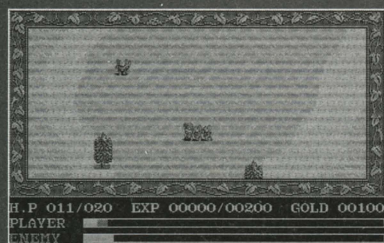
もともと前後編シリーズとして完結し

たイース1・2、そしてサイドビュー型に大胆に変化したのが物議を醸した「ワンダラーズフロムイース」は、PC-8801、PC-9801とも発売されていたメジャータイトルだ。

イースは第4作目以降、家庭用ゲーム機へとステージを変えて展開することになる。しかも4は日本ファルコムの原案をもとに、スーパーファミコン版はトンキンハウスが、PCエンジン版はハドソンが製作し、その結果「Mask of the Sun(SFC)」と「The dawn of Ys(PCE)」という2つのイース4が誕生した（セガファルコムから発売される予定だったメガCD版は結局、発売されなかった）。

その後スーパーファミコンで5が開発され、最新作の6および「フェルガナの

Ys (1987年6月)



ここから、大冒険家アドル・クリスティンの冒険が始まる。イース最初の「失われし王国」編の序章。

Ys 2 (1988年4月)



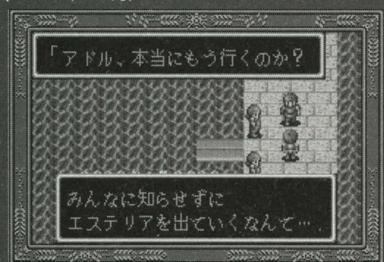
イースから続く、感動の「失われし王国」編の完結編。リリアが登場し、多くのユーザーをとりこにする。

Ys3ワンダラーズフロムイース (1989年7月)



サイドビュー型のシステムに変更。「フェルガナの誓い」は6のシステムでのリメイク。PC-8801ユーザーでは本作まで。

Ys 4 Mask of the Sun (1993年11月)



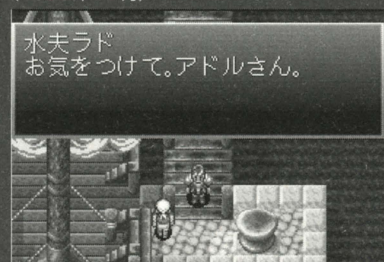
スーパーファミコン用。トンキンハウス製作の、日本ファルコムの原案をもとに製作された家庭用専用イース第1弾。

Ys 4 THE DAWN OF Ys (1993年12月)



PCエンジンスーパーCD-ROM²用。こちらはPCエンジンへの移植で定評のあったハドソンが製作を担当する。

Ys 5 失われた砂の都ケフィン (1995年12月)



スーパーファミコン用。日本ファルコムが初めて直々に開発した、家庭用機向けオリジナルのイース。

アドルの冒険
Ysシリーズ

誓い」はWindows上でリリースされた。

そもそもイースといえば、「今、RPGは優しさの時代へ」というキャッチコピーとともに発売された、ドラゴンスレイヤーシリーズに並ぶ日本ファルコンの代表作で、それ以降の日本製アクションRPGの雛形になった作品である。当時として驚異的に美しいグラフィックに、それを盛り上げる演出、深みのあるシナリオを併せ持つゲームとして受け入れられた。そして、それゆえに達成できたのが、実は「難易度を下げる」ことだったのである。イースの難易度の低さが偶然によるものではなく意図的なものだったのは、最初から広告にこのキャッチコピーが採用されていたことから分かる。

このアピールは、翌月の'86年7月にMSX2用に発売されたドラスレシリーズ最新作「ドラスレファミリー」が、当時としても、かなり高めの難度だったことと、まったくの無関係ではないだろう。

イースは、難しいゲームをクリアしたという達成感から、満足のいくゲームをクリアしたという充足感の質的変換が起

こるのかを推し量るための実験作だった可能性がある。

2DRPGでは家庭用RPGの「ドラゴンクエスト」が同じようにゲーム難易度のインフレに歯止めをかけたように、イースはそれまで上がり続けていたアクションRPGの難易度のインフレに歯止めをかけたのである。

はっちゃんアドルさん

シリーズを通してのイースの主人公であるアドル・クリスティンは、60歳を越えて冒険の果てに没するまでに100冊以上の冒険日誌を書き残した。その冒険譚の1つ1つが、ゲーム版のイースの物語となっている。つまり大冒険家であるとともに、自らの旅の記録を冒険日誌として残すことで千年以上後の後世に名を残す大作家でもあるわけだ。

その中で、17歳から23歳までの間に残したイース1から6の間だけを取っても、物語のたびにさまざまなヒロインとの出会いがある。しかし毎回毎回こうまで出会いまくりモテまくるアドルを見ると、冒険日誌を面白くするために

Ys6 ナビシュティムの匣

(2003年9月)



Windows用。10年ぶりにシリーズ新作が登場した。ゲームシステムが大幅に刷新され、現代風に。

本人が脚色したのかと勘ぐってしまうところだ。そう思いながら2つのイース4をプレイすると、より楽しめる。

イース4では同じ本筋の中でも、細かい部分で違いが現れている。たとえば融通の利かない守備隊長に邪魔されたというだけのイベントは、もう1つのバージョンでは大入道のような人相の悪い巨漢に苦しめられたと話を膨らませてある。

イースは20年の歴史があるメディアミックス作品である。PC-8801で親しんだプレイヤーも、メディアの枠に収まりきらないアドル・クリスティンの冒険や、語られる細かなエピソードの違いを楽しんでみよう。

ファルコムこぼれ話 その2

多感な子供たちにとって「ファルコンの(パソコン用)ゲームが遊べること」は憧れのマトだったが、逆もまたしかり。より広い人口に遊んでもらうのは、ゲームの幸せでもある。相思相愛の仲を取りもった恋のキュービッドが、安価なファミコンだったのだ。

そして待ちに待った「ファザナドゥ」(ハドソン/87年)。電源オンして「こんなの『ザナドゥ』じゃない!」という悲鳴が日本中に響きわたっただろう。PCからファミコンへの移植は、無理のある背伸びになりがちだ。同じにできないのなら、いっそ作り直してしまおう、という親切心が裏目に出たらしい。だが、中世の暗い雰囲気かじみ出たグ

ラフィックや、漢字まじりの読みやすいテキストなど、アクションゲームとしては見どころある佳作。もし「ザナドゥ」と名乗らなければ……と惜しまれる、不遇なゲームだ。

だったら、最初からファミコン用として作ればいい。そうすれば、移植に伴うガッカリはなくなる。『ドラスレファミリー』(88年/販売元はナムコ)は、解像度が低いがスプライトを持つハード向け(他にMSX/MSX2用もあり)に設計され、外伝ではない正統な「ドラゴンスレイヤーIV」とされた。地下の奥深く広がるダンジョンへ、家族のうちでたった1人だけが潜り、戻ってこれなければ、また家から出なおし。泣きたくなくなるような難しさも、貯金をはたいて買ったゲームで長いこと遊びたい小学生には、ちょうど

良かったのだろう。

そう、子供は反射神経がいいし、時間も有り余っている。『イース』や『イースII』(ビクター音産)の移植でも「どきどきする綱渡りが楽しい」とか「強いカマキリこそライバル」とか、謎のアレンジに幸せを見つけてたかもしれないのだ。



MD版『ロードモナーク』。名作『カルドセプト』の大宮ソフトの開発だけに完成度は高い。

ドラゴンスレイヤーやYs以外にもこんなにある! ファルコム88ゲーム

ドラゴンスレイヤーシリーズやイースシリーズばかりが日本ファルコムではない。実験的なオリジナルシリーズを追う。

PC-8801ユーザーと日本ファルコムの関係は、深くて長い付き合いだった。

大看板シリーズ以外のゲームも精力的にリリースし、PC-8801の有終の美を飾るほど長期に渡って新作ソフトをリリースしていたのだ。

日本ファルコムの大看板シリーズといえば、「ドラゴンスレイヤー」シリーズや「イース」シリーズとなる。しかし意外にも、RPGとシューティングゲームを融合させた「スタートレーダー」や本格派3DRPG「ダイナソア」、「デーモンズリング」など、アドベンチャーゲームにも意欲的に取り組んでいた。

日本ファルコムは当初、PC-8801版、X1版の発売からFMシリーズやMSXといった他の機種向けに新作ゲームを移植

していた。

しかし、FMシリーズは「ザナドゥシナリオⅡ」以降、X1シリーズは「ソーサリアン」追加ディスク以降、対応が終了し、フォローされている機種はPC-8801・9801・MSXシリーズのみとなった。

ユーザーは、対応されなくなったFMやX1ユーザーを横目に「スタートレーダー」をプレイし「英雄伝説」に熱狂していた。

そして'90年代になり、日本のゲーム市場も大多数のPC-9801とX68000そしてFM-TOWNSという、本格的に新16／32ビット機御三家の戦いに完全移行する。

世間で8ビット機は過去の物となる中

で、それでも日本ファルコムはPC-8801に向けて本格派ファンタジー3DRPG「ダイナソア」をリリースする。'91年10月発売の「ブランディッシュ」が、PC-9801とFM TOWNSでの販売となるまで、PC-8801でのゲーム発売は続いた。

2ヵ月後の12月に「ぽっぷるメール」が発売され、翌年3月には「ドラゴンスレイヤー英雄伝説2」が発売された。PC-8801は、FM & X1という同期のパソコンから遅れること4年にして、現役ホビーパソコンの役割に区切りをつけることになったわけである。

日本ファルコムは実に、Windows95登場のわずか3年前までPC-8801シリーズ向けにゲームを作り続けていたのだ。

アステカ (1985年10月)



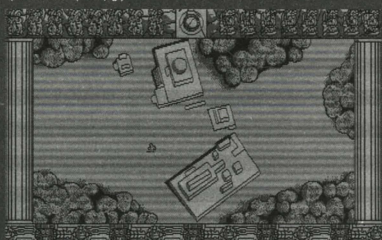
デーモンズリングの流れを汲む、アドベンチャーゲーム。濃いのサービスカットが当時ゲーマーの話題に。

ダイナソア (1990年12月)



ハードな本格派ファンタジー3DRPG。ダークな世界観を堪能できる。裏シナリオもあり、2度楽しめる。

アステカ2 太陽の神殿 (1986年3月)



アステカの続編。既にアドベンチャーゲームはストーリー志向になっていたが、謎解き型でその難しさが話題に。

ぽっぷるメール (1991年12月)



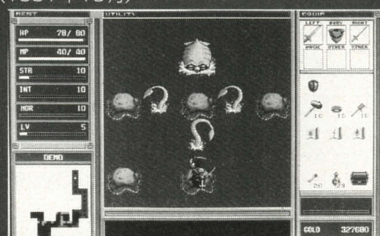
サイドビュータイプのアクションRPG。ポップでキュートな内容とマイルドな難易度で人気に。ドラマCD多数発売。

スタートレーダー (1988年3月)



横スクロール型のシューティングゲームとRPGが融合し、シナリオが楽しめるスペースシューティングRPG。

ブランディッシュ (1991年10月)



PC-9801用。一時期移植予定が紙面を飾ったが消滅。PC-8801ユーザーは落胆したがPC-9801専売だけのことはある納得の完成度。

88を彩ったファルコムのゲームたち

あのとき何が売れていたのか？

ログインSOFTLOGで見る

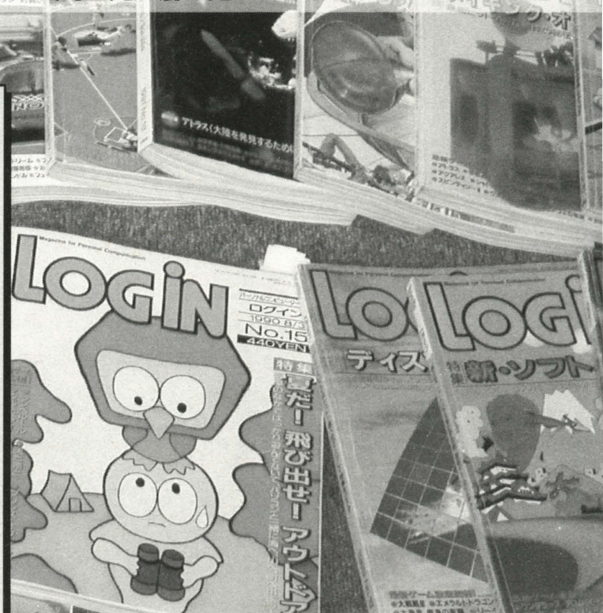
年間

ベストヒットソフト

20

全国のソフトショップから売れ筋ソフトを集計していたランキング記事は、パソコンの進化を物語る。ここでは1983～1992年の10年間に発行された雑誌「ログイン」のSOFTLOGから、当時の売れ筋を見ていこう。

SOFTLOG TOP 30					
順位	年次	ソフト名	メーカー	機種	ポイント
1	1983	ドラゴンクエスト	エニックス	PC88	714
2	1984	ドラゴンクエストII	エニックス	PC88	657
3	1985	ドラゴンクエストIII	エニックス	PC88	606
4	1986	ドラゴンクエストIV	エニックス	PC88	531
5	1987	ドラゴンクエストV	エニックス	PC88	390
6	1988	ドラゴンクエストVI	エニックス	PC88	384
7	1989	ドラゴンクエストVII	エニックス	PC88	354
8	1990	ドラゴンクエストVIII	エニックス	PC88	324
9	1991	ドラゴンクエストIX	エニックス	PC88	303
10	1992	ドラゴンクエストX	エニックス	PC88	264
11	1983	ドラゴンクエストII	エニックス	PC88	258
12	1984	ドラゴンクエストIII	エニックス	PC88	243
13	1985	ドラゴンクエストIV	エニックス	PC88	222
14	1986	ドラゴンクエストV	エニックス	PC88	216
15	1987	ドラゴンクエストVI	エニックス	PC88	207
16	1988	ドラゴンクエストVII	エニックス	PC88	204
17	1989	ドラゴンクエストVIII	エニックス	PC88	174
18	1990	ドラゴンクエストIX	エニックス	PC88	174
19	1991	ドラゴンクエストX	エニックス	PC88	165
20	1992	ドラゴンクエストXI	エニックス	PC88	150



10年間の記事をもとに こうして年間ランキングを作成！

2006年1月号で20周年を迎えた現(株)エンターブレインが発行している雑誌「LOGIN」。彼らの歴史は、そのまま日本のパソコン文化の歴史と言っても過言ではないだろう。そこでここでは、雑誌中で掲載されている全国のソフトショップからの売れ筋ソフトランキング「SOFTLOG」を元にわれわれが独自に集計、1983～1992年の10年間の年間ランキングを作成してみた。

集計の方法はランキング1位のソフトを20ポイントと換算し、順位が下がる

ごとに1ポイントずつずらし、20位のソフトが1ポイントとなるようにした。その後、各ソフトのポイントを年ごとに合計し、上位20タイトルを次頁からの表にまとめている。

なお、今回の集計においては以下の点に留意してもらいたい。

まず、1983年の集計は、現在入手できる資料がNo.4からNo.12の8冊だったため、最初の3号分が集計に反映されていない。また1983年のNo.4からNo.10までは1位から10位まで掲載されているが、No.11以降は1位から20位までの掲載となっている。そのため、整合性を取るためNo.4からNo.10まで、1位のソフ

トが20ポイントとなるように調整している。若干の数値的な誤差が生じてしまう点はご承知願いたい。

次に1988年のNo.4から上位20位の掲載から上位30位の掲載に変更されている。ここも整合性をとるため、上位30位のトップを獲得したソフトを20ポイントと換算し、21位以下を切り捨てにした。

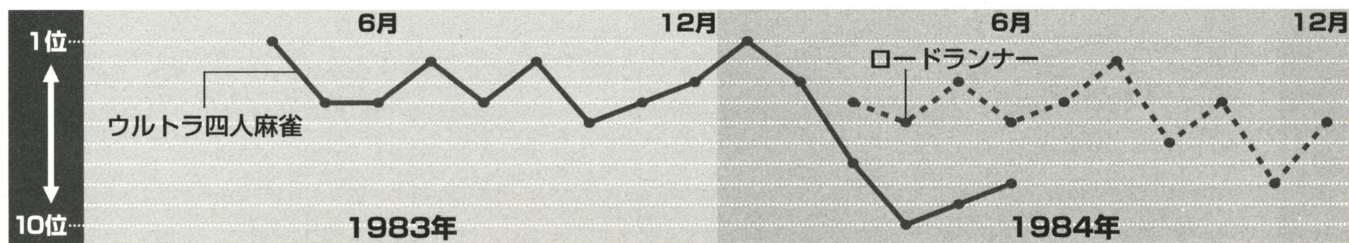
最後に、1988年から月2回刊化が開始されているため、同月に発売されているものはポイントを合計して平均し、端数が出現した場合は切り上げた。これらの前提をもとに、次頁以降の年間ベスト20を読んでもらいたい。

1983年の年間ランキングで1位を獲得したソフトはツクモの「ウルトラ4人麻雀」で、1983年No.4に登場以来、1984年のNO.6まで1年以上もベスト10にランクインしていた人気タイトルだ。また1983年のNo.6で初ランクインとなったエニックスのアクションゲーム「ドア・ドア」も常にベスト10に入っており、「ウルトラ4人麻雀」と熾烈なトップ争いをしたが一歩及ばなかった。

1984年はシステムソフトの「ロードランナー」がトップとなっている。月間では1度も1位を獲得できなかったが、ベスト10に常に入っている安定した売れ行きのソフトだった。No.8発刊時に1度だけ2位にランクインしているが、そのときの1位はコナミの「ハイパーオリンピック1、2」。強力なライバル阻まれたため、トップを獲得できなかった悲運のソフトと言えよう。

なお、同誌では読者からの人気投票で年間のベストソフト20を決定する「輝け！ ベストヒット・ソフトウェア大賞」(BHS大賞)が行なわれており、1984年発売のソフトを総括している。そこでの1位は、日本でのコンピュータRPGという分野を確立したことで評価されているBPSの「ブラックオニキス」がランクイン。売り上げ的には1位だった「ロードランナー」が2位となっている。

1983					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	ウルトラ4人麻雀	ツクモ	PC60, PC60II, PC80II, PC88, FM7/8, SMC, PA7	3800円(T), 5800円(5D)	エンターテインメント
2	ドア・ドア	エニックス	PC-8801, PASOPIA7, MZ-2000	3800円(T), 5800円(5D)	エンターテインメント
3	AX-7	アスキー	PC-6001	2800円(T)	エンターテインメント
4	森田のバトルフィールド	エニックス	PC-8801	4800円	シミュレーションゲーム
5	コスモクロス	クリスタルソフト	PC-8801	4800円	アクションゲーム
6	3-Dゴルフシミュレーション	T&Eソフト	FM-7/8, PC-88, X-1, FP-11	4000円	シミュレーションゲーム
7	アルフォス	エニックス	PC-8801, パソピア7	4800円	アクションゲーム
8	AZ-1	アスキー	PC-8801	2800円	シミュレーションゲーム
9	AX-6	アスキー	PC-6001	2800円	アクションゲーム
10	dB・BASIC	dB・ソフト	X-1	3000円	システムソフト
11	惑星メフィウス	T&Eソフト	FM-7	4800円(T), 6800円(5D)	エンターテインメント
12	AX-5	アスキー	PC-6001	2800円	アクションゲーム
13	ミステリーハウス<1>	マイクロキャビン	PC-6001	3800円	アドベンチャーゲーム
14	プログラムライブラリNo.1	アスキー	PC-8001	3800円	アクションゲーム・ビジネスソフト
15	プロ野球スーパーシミュレーション	JDS	PC80, PC88, PC98, FM7, MZ8	3500円～4500円(T)	エンターテインメント
16	チョップリフター	ブローダーバンド	AppleII	8500円	アクションゲーム
17	マリちゃん危機一髪	エニックス	FM-8/7	3600円	シミュレーションゲーム
17	幻魔大戦	PONYCA	FM-8/7	3300円	シミュレーションゲーム
19	ポートピア連続殺人事件	エニックス	PC60, PC60II, PC80II, PC88, FM7/8	3600円(T)	エンターテインメント
20	アズテック	データモスト	AppleII	12000円	アクションゲーム
1984					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	ロードランナー	システムソフト	PC60(32K), PC60II, PC66, PC80II, PC88, PC98, PC98F, PC98E	4800円(T), 6800円(5D, 5DD, 8D)	エンターテインメント
2	タイニー・ゼビウス	電波新聞社	PC-6001(32K)	3500円(T)	エンターテインメント
3	デゼランド	ハドソン	PC60II, PC88, PC98, PC98F, FM7, FM11, X1, X1D, S1	4800円(T)～6800円(3D, 3.5D, 5D)	エンターテインメント
4	サンダー・フォース	テクノソフト	PC88, FM7, FM77, X1, X1D, MZ15	4800円(T, QD), 6800円(3D, 5D)	エンターテインメント
5	ジャン狂	ハドソン	PC60, PC88, PC98, PC98F, FM7, MZ20, X1	4000円(T), 6800円(3.5D, 5D)	エンターテインメント
6	惑星メフィウス	T&Eソフト	PC60II, PC88, FM7, X1	4800円(T), 6800円(5D)	エンターテインメント
7	ドア・ドア	エニックス	PC88, FM7, PA7, MZ20	3800円(T), 5800円(5D)	エンターテインメント
8	ウルトラ4人麻雀	ツクモ	PC60(32K), PC60II, PC80II, PC88, FM7/8, X1, PA7, SMC70/77	3800円(T), 5800円(3.5D, 5D)	エンターテインメント
9	アルフォス	エニックス	PC88, PA7	4800円(T), 6800円(5D)	エンターテインメント
10	フラッピー	デービーソフト	PC88, PC98, X1, X1D, MSX	3800円～4500円(T), 6800円(3D, 5D, 5DD), 8800円(8D)	エンターテインメント
11	ゼビウス	電波新聞社	X1	4300円(T), 5900円(T:ジョイスティック付き)	エンターテインメント
12	マッピー	電波新聞社	X1	3500円(T), 4500円(C)	エンターテインメント
13	ジェルダ	キャリーラボ	PC88, PC98, FM7, X1, MZ22/20	3800円(T), 9800円(5D)	エンターテインメント
14	ニュートロン	エニックス	PC-8801, X1	4800円(T), 6800円(5D)	エンターテインメント
15	バックマン	電波新聞社	PC60, PC66	3000円～3500円(T)	エンターテインメント
16	マリオブラザーズ	ハドソン	PC60II, PC88, FM7, X1	3600円(T)	エンターテインメント
17	ブラックオニキス	BPS	PC88, PC98, PC98F	5800円(T), 7800円(5D, 5DD), 8800円(8D)	エンターテインメント
17	サラダの国のトマト姫	ハドソン	PC88, FM7, X1, X1D	4800円(T), 6800円(3D, 5D)	エンターテインメント
19	ハイパーオリンピック1、2	コナミ	MSX	各4800円(C)	エンターテインメント
20	ディグダグ	電波新聞社	PC80, PC80II, PC88, X1	3000円～3500円(T)	エンターテインメント



1986年No.4に掲載された1985年度のBHS大賞では、1位にT&Eソフトの「ハイドライド」、2位にBPSの「ブラックオニキス」、3位にゲームアーツの「テグザー」が選ばれている。ちなみに4位はクリスタルソフトの「ファンタジアン」、5位は日本ファルコム「ザナドゥ」で、5本中4本がRPGとなっている。そんな中で売り上げ1位となったのが、ハドソンの「野球狂」で、1984年

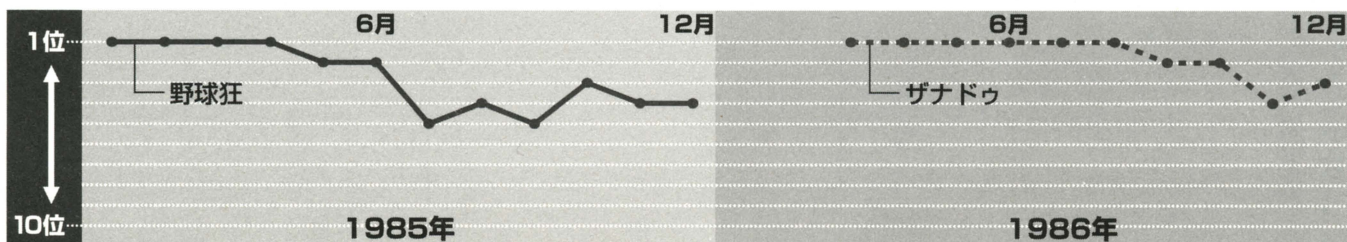
のNo.12に1位で登場以来、1985年のNo.4まで連続5回の売り上げ1位を記録。ちなみに1985年度のBHS大賞では、最終得票数756で8位にランクインした。

1985年からRPG人気が高まってきているが、それを反映するかのように1986年の売り上げの1位は、日本ファルコムの「ザナドゥ」となった。下のグラフには反映されていないが、初登場は1986年のNo.2集計号となっており、登

場当初の順位は16位。ところが次号のNO.3から1位となり、この勢いはNo.8まで続くこととなる。1986年度のBHS大賞でも1位に輝くこととなり、実績、人気ともにトップを飾った。

ただ、この年のBHAの3位には光栄の「三国志」がランクインしており、この後隆盛を極めるシミュレーションゲームの先駆けとして、新たな潮流のを感じさせる結果となっている。

1985					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	野球狂	ハドソン	PC60II, PC88, X1, X1D, MZ15	4000円(T), 6800円(3D, 5D), 5800円(QD)	アクションゲーム, シミュレーション
2	ハイドライド	T&Eソフト	PC60II, PC88, X1/t, X1t	4800円(T), 6800円(5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
3	ブラックオニキス	BPS	PC88, PC98, FM7, X1	5800円(T), 7800円(5D, 5D), 8800円(8D)	ロールプレイング
4	イー・アル・カンフー	コナミ	MSX	4800円(C)	アクションゲーム
5	ザ・コックピット	コムパック	PC88, PC98, FM7, FM77, X1, MZ22, MZ15, L3	4800円(T), 5800円(3.5D, 5D, QD)	シミュレーション
6	プロフェッショナル麻雀	シャノール	PC-6001mkII, PC-8001mkII, PC-8801, PC-9801, FM-7, FM-11	6800円~7800円(5D), 7200円(8D)	テーブルゲーム
7	ヴォルガード	デービーソフト	PC88, FM7, FM77, X1, X1D, MZ15, S1, MSX	4500円(T), 4800円(QD), 6800円(3.5D, 3.5D, 5D), 7800円(5HD)	アクションゲーム
8	ファイヤークリスタル	BPS	PC88, PC98, PC98F	4800円(T), 7800円(5D, 5D), 8800円(8D)	ロールプレイング
9	ウイングマン	エニックス	PC-6001mkII, PC-6601, PC-8801, PC-9801, FM-7, X1	4800円(T), 5800円(5D)	アドベンチャー
10	プラズマライン	テクノソフト	PC60II, PC60IISR, PC66/SR, PC88, FM7, FM77, X1/t, X1D, MZ22	4800円(T), 6900円(3D, 3.5D, 5D)	アクションゲーム, シミュレーション
11	ちゃっくんぼつぼ	ニデコムキャリー	PC60II, PC88, FM7, X1, MZ22, MSX	4500円(T), 7500円(5D), 4800円(C)	アクションゲーム
12	ザ・キャッスル	アスキー	PC-8801, PC-9801, FM-7, X1	3800円(T), 6800円, 7800円(5D)	アクションゲーム, パズル
13	ファンタジアン	クリスタルソフト	PC-8801, PC-9801, X1	5800円(T), 7300円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
14	チャンピオンサッカー	ボニー	MSX	4800円(C)	アクションゲーム
15	テグザー	ゲーム・アーツ	PC8001mkIISR, PC-8801, PC-8801mkIISR, FX-7, X1	5800円(T), 6800円(5D)	アクションゲーム
16	ジャン狂	ハドソン	PC60II, PC66/SR, PC80II, PC88, PC98, PC98F, FM7, X1, X1D, MZ22, MZ15, MZ55, PA7, S1, IBM55, MSX	4000円(T), 6800円(3D, 5D), 9800円(5D), 7800円(8D)	テーブルゲーム
17	マリオブラザーズ スペシャル	ハドソン	PC60II, PC66, PC88, FM7, X1, X1D, MZ22, S1, SMC777	3600円(T), 5200円(3D), 5800円(5D)	アクションゲーム
17	ドラゴン スレイヤー	日本ファルコム	PC88, PC98F, FM7, FM77	4800円(T), 7200円(3.5D, 5D), 8700円(5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
19	フラッピー	デービーソフト	PC60II, PC66, PC88, PC98, FM7, FM77, X1, MZ15, MSX, IBM-JX	3800円(T), 4500円(T), 4800円(QD), 6800円(3D, 3.5D, 5D), 7800円(3.5D), 8800円(8D)	アクションゲーム, パズル
20	王家の谷	コナミ	MSX	4800円(C)	アクションゲーム, アドベンチャー
1986					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	ザナドゥ	日本ファルコム	PC-8001mkIISR, PC-8801, PC-8801mkIISR, PC-9801, X1	6800円(T), 7800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
2	ハイドライドII	T&Eソフト	PC-8801, FM-7, X1	4800円(T), 6800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
3	ハイドライド	T&Eソフト	PC-6001mkII, PC-6601, PC-8801, PC-9801, FM-7, X1, MZ-2000, MSX, MSX2	4800円(T), 6800円(3.5D, 5D), 5800円(C)	ロールプレイング, アクションゲーム
4	グーニーズ	コナミ	MSX	4800円(C)	アクションゲーム
5	魔城伝説	コナミ	MSX	4800円(C)	アクションゲーム
6	ウィザードリィ	アスキー	PC-8801, PC-9801, FM-7, X1	9800円(3.5D)	ロールプレイング
7	ザ・キャッスル	アスキー	PC-8801, PC-9801, FM-7, X1	3800円(T), 6800円~7800円(5D)	アクション, パズル
8	地球戦士ライザ	エニックス	PC-8801, FM-7	4800円(T), 6400円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
9	三国志	光栄	PC-8801, PC-9801, FM-16β, X1	14800円(3.5D, 5D, 8D)	シミュレーション
10	レリクス	ボーステック	PC-8801, PC-9801, X1, MSX	5800円(T), 7200円(3.5D, 5D)	アクションゲーム, ロールプレイング
11	テグザー	ゲーム・アーツ	PC8001mkIISR, PC-8801, PC-8801mkIISR, PC-9801, FM-7, FM-77, MZ-2500, MSX	5800円(C), 6800円(3.5D, 5D)	アクションゲーム
12	ウイングマン2	エニックス	PC-8801, PC-8801mkIISR, PC-9801, FM-7, X1	4800円(T), 6800円(3.5D, 5D)	アドベンチャー
13	プラスティー	スクウェア	PC-8801, X1	7900円(5D)	ロールプレイング
14	トリートン	ザイン・ソフト	PC-6001mkII, PC6601, PC-8801, PC-9801, FM-7, X1, MZ-1500, MZ-2500, MSX	4800円(T), 6800円(3.5D, 5D)	アクションゲーム, ロールプレイング
15	ツインビー	コナミ	MSX	4800円(C)	アクションゲーム
16	ランボー	バックインビデオ	MSX	5800円(C)	ロールプレイング
17	メルヘンヴェール I	システムサム	PC-8801, PC-8801mkIISR, PC-9801, X1, MZ-2500	7900円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
17	アメリカントラック	日本テレネット	PC-6001mkII, PC-6601, PC-8801, PC-8801mkIISR, PC-9801, FM-7, X1, MSX	3800円~4500円(T), 6800円(3.5D, 5D), 5800円(C)	アクションゲーム
19	蒼き狼と白き牝鹿	光栄	PC-8801, PC-9801, FM-7, FM-16β, X1, MZ-2500, MSX, S1	4800円(T), 7800円~8800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
20	ファイナルゾーン	日本テレネット	PC-8801mkIISR	4800円(T), 6800円(5D)	アクションゲーム



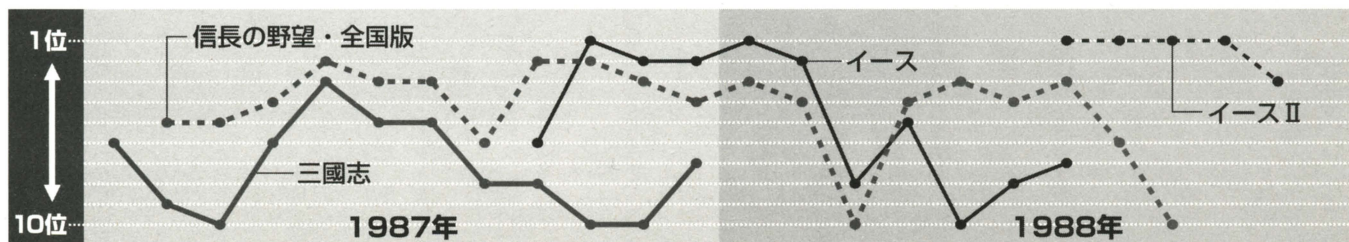
1987年はシミュレーションゲームとロールプレイングアクションゲームで人気を二分した年と言える。この年の集計は下の表の通りだが、1位に光栄の歴史シミュレーションゲーム「信長の野望・全国版」が、2位には同じく光栄の歴史シミュレーションゲーム「三國志」がランクインしている。ただ1987年の人気ソフトをBHS大賞で見ると、1位にT&Eソフトの「ハイドライド3」(3422

票)、2位に日本ファルコンの「ソーサリアン」(1422票)、3位にコナミの「沙羅曼陀」(357票)となっており、ようやく4位に「信長の野望・全国版」(1238票)という結果だ。「三國志」に至っては9位(556票)となっており、コアなファンと売り上げ上の乖離が大きくなっている。

1988年は日本ファルコンのアクションロールプレイングゲーム「イースⅡ」が売り上げ1位となった。前編の「イース」は1987年に登場しているが、集計期間の関係からベスト20から外れてしまっている。「イースⅡ」は「イースⅠ」が登場すると同時にフェイドアウト。そして「イースⅡ」が7月～10月にかけて、集計上連続して1位となる。この年の人気ソフトを第6回BHS大賞で見ると、1位に「イースⅡ」(8154票)が、そして「イース」が9位(1280票)にランクインしている。

ス」は1987年に登場しているが、集計期間の関係からベスト20から外れてしまっている。「イースⅡ」は「イースⅠ」が登場すると同時にフェイドアウト。そして「イースⅡ」が7月～10月にかけて、集計上連続して1位となる。この年の人気ソフトを第6回BHS大賞で見ると、1位に「イースⅡ」(8154票)が、そして「イース」が9位(1280票)にランクインしている。

1987					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D: 5インチフロッピー)	ジャンル
1	信長の野望・全国版	光栄	PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1	9800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
2	三國志	光栄	PC-8801, PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1, X1t, FM-7, FM-16β, MSX	12800円(C), 14800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
3	ロマンシア	日本ファルコム	PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1, MSX	6800円(3.5D, 5D), 5800円(C)	アドベンチャー, アクションゲーム
4	ザナドゥ	日本ファルコム	PC-8001mkIIISR, PC-8801, PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1, FM-7, MSX2	6800円(T), 7800円(3.5D, 5D, 8D)	ロールプレイング, アクションゲーム
5	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC-9801	9800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
6	覇邪の封印	工画堂スタジオ	PC-8801, PC-9801, FM-7, X1, MSX, MSX2	7800円(C), 8800円～9800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
7	ディヴァ	T&Eソフト	PC-8801mkIIISR, FM77AV, X1, MSX, MSX2	6800円(C), 7800円(3.5D, 5D)	シミュレーション, アクションゲーム
8	ザナドゥ・シナリオⅡ	日本ファルコム	PC-8801, PC-8801mkIIISR, PC-9801, FM-7, X-1	5800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
9	大戦略	システムソフト	PC-8801mkIIISR, PC-9801	7800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
10	ドラゴンクエスト	エニックス	MSX, MSX2	5800円～6800円(C)	ロールプレイング
11	夢大陸アドベンチャー	コナミ	MSX	4980(C)	アクションゲーム
12	ハイドライドⅡ	T&Eソフト	PC-8801, X1, FM-7, MZ-2500, MSX	4800円(T), 6400円(C), 6800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
13	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ	PC-8801, X1t	6800円(5D)	テーブルゲーム
14	魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(C)	ロールプレイング, アクションゲーム
15	ウルティマⅣ	ボニー	PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1t, FM-7	9800円～11800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
16	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	PC-8801mkIIISR, PC-9801, X1, MSX	6800円(C), 7800円(5D)	アクションゲーム
17	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC-8801, PC-9801, X1, FM77, MSX	6800円(3.5D, 5D)	アドベンチャー
17	グラディウス	コナミ	MSX	4980円(C)	アクションゲーム
19	スーパーレイドック	T&Eソフト	MSX	6800円(C)	アクションゲーム
20	シルフィード	ゲーム・アーツ	PC-8801mkIIISR	6800円(5D)	アクションゲーム
1988					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D: 5インチフロッピー)	ジャンル
1	イースⅡ	日本ファルコム	PC88SR	7800円(5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
2	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR, PC98	9800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
3	信長の野望・全国版	光栄	PC88, PC88SR, PC98, X1, FM-7, FM77, FM77AV, MZ25, MSX, MSX2	9800円(3.5D, 5D, C)	シミュレーション
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	PC88, PC98	9800円～12300円(3.5D, 5D)	シミュレーション
5	イース	日本ファルコム	PC88SR, PC98, X1, FM-7, MSX2	7800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
6	ラスト・ハルマゲドン	ブレインレイ	PC88SR, PC98, X1, MSX2	7800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
7	THE プロ野球 激突ベナントレース	コナミ	MSX2	5800円(C)	アクションゲーム
8	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR, MSX, MSX2	7800円(5D, C)	ロールプレイング, アクションゲーム
9	三國志	光栄	PC88, PC88SR, PC98, X1, X1t, FM-7, FM-16β, MSX	12800円(C), 14800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
10	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	MSX	6800円(C)	ロールプレイング
11	F1・スピリット	コナミ	MSX	5800円(C)	アクションゲーム
12	スーパー大戦略	システムソフト	PC88SR, PC88VA	8000円(5D)	シミュレーション
13	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	PC88SR, PC88VA, PC98, X1, X1t, FM77AV	9800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
14	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC88SR	8000円(5D)	シミュレーション
15	沙羅曼陀	コナミ	MSX	6800円(3.5D, 5D)	アクションゲーム
16	ワールドゴルフⅡ	エニックス	PC88SR	7800円(3.5D, 5D)	シミュレーション
17	維新の嵐	光栄	PC88VA, PC98	9800円～12300円(3.5D, 5D)	シミュレーション
17	ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	日本ファルコム	PC88SR, PC88VA, PC98, X1t	3800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング, アクションゲーム
19	アークス	ウルフチーム	PC88SR	7800円(3.5D, 5D)	ロールプレイング
20	ソーサリアン ユニティティ・ディスク Vol.1	日本ファルコム	PC88SR, PC88VA, PC98, X1t	3800円(3.5D, 5D)	ツール



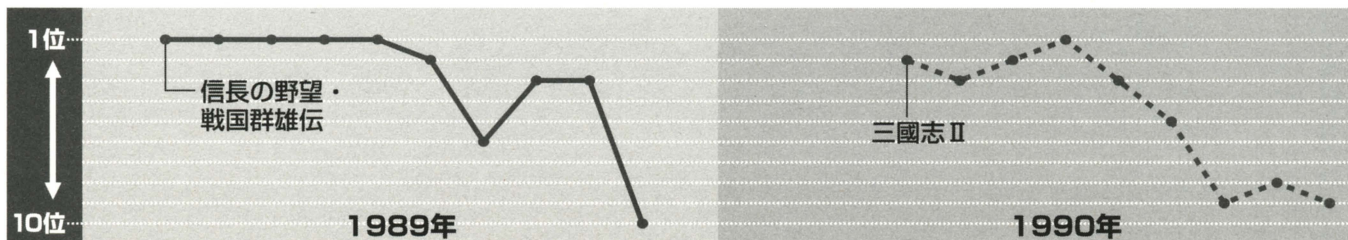
1989年の1位は光栄の歴史シミュレーションゲーム「信長の野望・戦国群雄伝」。2月集計分にいきなり1位で登場したのち、6月集計分まで連続で1位を獲得。7月頃に一度下降するが、その後また持ち直すという結果になっている。この年の売り上げランキングは2位にBPSのパズルゲーム「テトリス」が、3位にマイクロキャビンの戦略シミュレーションゲーム「スーパー大戦略」がランクイ

ンしている。では、この年の人気ランキングである第7回BHS大賞の結果はというと1位に光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」(3322票)、2位に1987年に登場した「三國志」(2808票)という結果になっている。この年を境にして、以後売れ筋上位のゲームはシミュレーションゲームが占めるようになる。

1990年の売り上げ1位は、光栄の「三國志Ⅱ」。4月に2位で登場し、7月集計

分で1位になるが、そのご徐々に下げに転じる。2位には日本ファルコンの「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」、3位は光栄の「大航海時代」となる。この年のBHS大賞は1位に「三國志Ⅱ」(2665票)、2位に「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」(2151票)となっている。なお9位には、1987年に登場した光栄の「三國志」がランクインしており、なお根強いコアなファンがいたことも付記しておく。

1989					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版、5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC88SR、PC98、X1t	9800円～12200円(3.5D、5D)	シミュレーション
2	テトリス	BPS	PC88、PC88VA、PC98、FM77AV、FM-R50、X68000、MSX2	6800円(3.5D、5D)	パズル
3	スーパー大戦略	マイクロキャビン	MSX2	8800円(3.5D、C)	シミュレーション
4	水滸伝	光栄	PC88SR、PC98、X1	9800円～12200円(3.5D、5D)	シミュレーション
5	ラスト・ハルマゲドン	ブレインレイ	PC88SR、PC98、X1、MSX2	7800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
6	ワンダラズ フロム イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98	8700円(3.5D、5D)	ロールプレイング
7	大戦略Ⅲ グレートコマンドー	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
8	マイト・アンド・マジック・ブックⅡ	スタークラフト	PC88、PC98、X1、X1t	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
9	アフターバーナー	電波新聞社	X68000	9200円(5D)	アクションゲーム
10	スタートレダー	日本ファルコム	PC88SR、PC98	8700円(3.5D、5D)	アクションゲーム、アドベンチャー
11	サーク	マイクロキャビン	PC88SR	8800円(5D)	ロールプレイング
12	R-TYPE	アイレム	MSX2、X68000	7800円(5D、C)	アクションゲーム
13	天下統一	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
14	提督の決断	光栄	PC98	14800円～17200円(3.5D、5D)	シミュレーション
15	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト	PC88SR、PC98、X1t、MSX2	7800円(3.5D、5D)	テーブルゲーム
16	ソーサリアン(追加シナリオ Vol.3 ピラミッド)	日本ファルコム	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t	3800円(3.5D、5D)	ロールプレイング、アクションゲーム
17	維新の嵐	光栄	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t、FMR-50、B-16	9800円～12200円(3.5D、5D)	シミュレーション
17	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング、アクションゲーム
19	ゴファーの野望 エピソードⅡ	コナミ	MSX	5800円(C)	アクションゲーム
20	斬(ZAN)	ウルフチーム	PC98	7800円(3.5D、5D)	シミュレーション
1990					
順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版、5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	三國志Ⅱ	光栄	PC88SR、PC98、X1t、X68000、FM TOWNS、MSX2	14800円～17200円(3.5D、5D、C)	シミュレーション
2	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム	PC88SR、PC98、PC98N、FM TOWNS、MSX2	8700円(3.5D、5D)	ロールプレイング
3	大航海時代	光栄	PC88SR、PC98、X1t、MSX2	9800円～14200円(3.5D、5D、C)	シミュレーション
4	ポピュラス	イマジニア	PC98、PC98N、X68000、FM TOWNS	8800円～12800円(3.5D、5D、CD)	シミュレーション
5	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	PC98、X68000	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
6	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98、FM TOWNS	12800円(3.5D、5D、CD)	シミュレーション
7	シムシティ	イマジニア/フォア・チューン	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
8	エメラルドドラゴン	パショウ・ハウス	PC88SR、PC98	8800円～9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
9	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC88SR、PC98、MSX2	6800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
10	キャンペーン版大戦略Ⅱ	システムソフト	PC88SR、PC98	8800円～9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
11	ワンダラズ フロム イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、MSX2	8700円(3.5D、5D)	ロールプレイング
12	サイレントメビウス	ガイナックス	PC98	14800円(3.5D、5D)	アドベンチャー
13	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t、FM77AV、MSX2、X68000、FMR-50	9800円～14200円(3.5D、5D、C)	シミュレーション
14	エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	T&Eソフト	PC98	4800円(3.5D、5D)	シミュレーション
15	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	PC88SR、PC98、MSX2、FM TOWNS	8800円～9800円(3.5D、5D、CD)	ロールプレイング
16	ラグーン	ズーム	X68000	8800円(5D)	ロールプレイング
17	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	PC88SR、MSX2	8800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
17	斬(ZAN)	ウルフチーム	PC98	7800円(3.5D、5D)	シミュレーション
19	ウィザードリィV	アスキー	PC88、PC98	12800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
20	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション



1987年から始まったシミュレーションゲーム人気は1991年に入って隆盛を極める。売り上げ1位は光栄の歴史シミュレーションゲーム「信長の野望・武將風雲録」。2月集計分で7位登場となったが、その後は3、5、6、7月集計分で1位となる。2位にはアートディンクの都市開発をテーマにしたシミュレーションゲーム「A列車で行こうⅢ」がランクイン。そのほかシミュレーションゲームではア

ートディングの「アトラス」、システムソフトの「エアーコンバットⅡ」、同じくシステムソフトの「大戦略Ⅲ'90」などがランクインしている。この人気を反映するように第9回BHS大賞では、1位に「A列車で行こうⅢ」(2512票)、2位に「信長の野望・武將風雲録」(2318票)、3位に「三國志Ⅱ」(1587票)、4位にガイナックスの「サイレントメビウス」(1183票)、5位に「アトラス」(741票)と

なっており、トップ5のうち4本がシミュレーションゲームという結果だった。

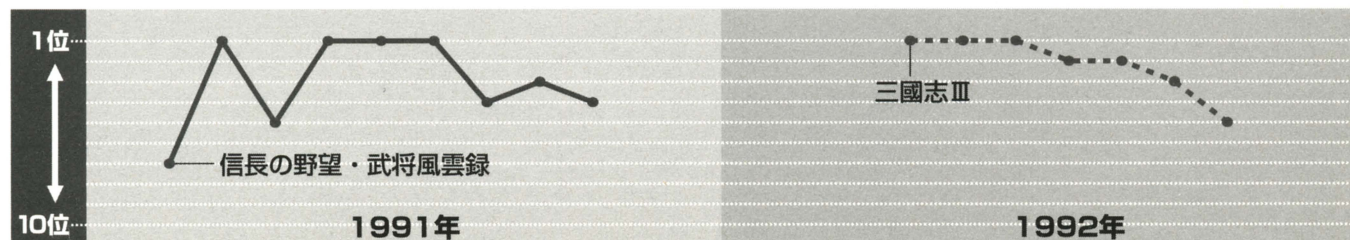
1992年の売り上げトップ5もまた同じような傾向となっており、1位は4月集計分で1位で登場した光栄の「三國志Ⅲ」、2位はロールプレイングゲームの「ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」となっている。TOP20のうち12タイトルがシミュレーションゲームで、ジャンルに大きく偏りが出てきた年と言える。

1991

順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版, 5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC88SR、PC98、MSX2	9800円～12200円(3.5D、5D)	シミュレーション
2	A列車で行こうⅢ	アートディンク	PC98、FM TOWNS	12800円～14800円(3.5D、5D、CD)	シミュレーション
3	アトラス	アートディンク	PC98	10800円(3.5D、5D)	シミュレーション
4	ダイナソア	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)	ロールプレイング
5	エアーコンバットⅡ	システムソフト	PC98	8800円(3.5D、5D)	シミュレーション
6	大戦略Ⅲ '90	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
7	ドラゴンナイトⅡ	エルフ	PC88SR、PC98	7800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
8	エメラルドドラゴン	グローディア	X68000、MSX2	8800円～9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
9	プリンセスメーカー	ガイナックス	PC98	14800円(3.5D、5D)	シミュレーション
10	栄冠は君に2	アートディンク	PC98	9500円(3.5D、5D)	シミュレーション
11	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
12	シムアース	イマジニア	PC98	12800円(3.5D、5D)	シミュレーション
13	[ドラゴンシティ] X指定	フェアリーテール	PC88SR、PC98、MSX2	6800円(3.5D、5D)	アドベンチャー
14	サークⅡ	マイクロキャビン	PC88SR、PC98、MSX2	8800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
15	サーク ガゼルの塔	マイクロキャビン	PC88VA、PC98	7800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
16	シャングリラ	エルフ	PC98	7800円(3.5D、5D)	シミュレーション
17	提督の決断	光栄	PC88SR、PC98、X68000、FMR-50、FM TOWNS	14800円～17200円(3.5D、5D)	シミュレーション
17	アルシャーク	ライトスタッフ	PC98	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
19	ELLE～エル～	エルフ	PC98	7800円(3.5D、5D)	アドベンチャー
20	伊忍道・打倒信長	光栄	PC88SR	9800円～12200円(5D)	シミュレーション

1992

順位	タイトル	発売元	対応機種	価格(T:テープ版、5D:5インチフロッピー)	ジャンル
1	三國志Ⅲ	光栄	PC98	14800円～17200円(3.5D、5D)	シミュレーション
2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	日本ファルコム	PC88SR	9800円(5D)	ロールプレイング
3	太閤立志伝	光栄	PC98	9800円～12200円(3.5D、5D)	シミュレーション
4	大戦略Ⅳ	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
5	クラシックロードⅠ	ビクター音楽産業	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
6	ロードス島戦記Ⅱ-五色の魔竜-	ハミングバードソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
7	ロボクラッシュ98	システムソフト	PC98	8800円(3.5D、5D)	シミュレーション
8	天下統一Ⅱ パワーアップセット	システムソフト	PC98	6800円(3.5D、5D)	シミュレーション、ツール
9	ぼっぴるメール	日本ファルコム	PC98、PC88SR	8700円～9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング、アクションゲーム
10	関ヶ原	アートディンク	PC98	12800円(3.5D、5D)	シミュレーション
11	ドラゴンナイトⅢ	エルフ	PC98、FM TOWNS、X68000	7800円(3.5D、5D、CD)	ロールプレイング
12	幻影都市-ILLUSION CITY	マイクローキャビン	PC98、MSXturboR	9800円(3.5D、5D)	ロールプレイング
13	ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミックフォース	アスキー	PC98、FM TOWNS	12800円(3.5D、5D、CD)	ロールプレイング
14	天下統一Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)	シミュレーション
15	元朝秘史～蒼き狼と白き牝鹿～	光栄	PC88SR	9800円～12200円(5D)	シミュレーション
16	ビッグ オナー	アートディンク	PC98	12800円(3.5D、5D)	シミュレーション
17	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	PC98	14800円(3.5D、5D)	アドベンチャー
17	グラディウスⅡ	コナミ	X68000	9800円(5D)	アクションゲーム
19	天舞～三国志正史～	ウルフチーム	PC98	12800円(3.5D、5D)	シミュレーション
20	スーパー野球道	日本クリエイト	PC98	12800円(3.5D、5D)	シミュレーション



アクション+RPG、ジャンルの融合

アクションRPG

大研究

PC-8801の時代に誕生した新ジャンル「アクションRPG」。
その成立と発展を、ここに振り返ってみよう。

アクションRPG誕生

「アクションRPG」とは、アクションゲームとRPGが融合したものであり、80年代のゲームシーンを彩ったジャンルであった。反射神経を要求するアクションゲームと成長の楽しさをメインに据えたコンピュータRPG。どちらもコンピュータゲームならではの面白さを持つジャンルであり、この両者が融合するのは歴史の必然であったといえるだろう。

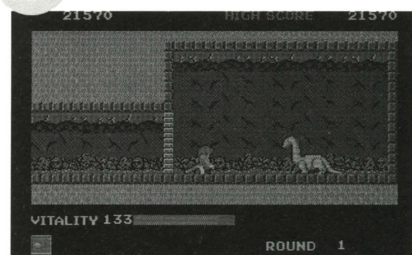
日本では1984年に、アクションRPGの草分けとも言える「ハイドライド」「ドラゴンスレイヤー」「カレイジアスペルセウス」「ドルアーガの塔」「ドラゴンバスター」といった5大作品が登場している。

当時、アクションゲームはアーケードが本場であり、RPGはコンピュータが本場だった。アクションRPGの起源を考えると、RPGからアクションへの、アクションからRPGへの、両者

からのアプローチを考えてみる必要があるだろう。

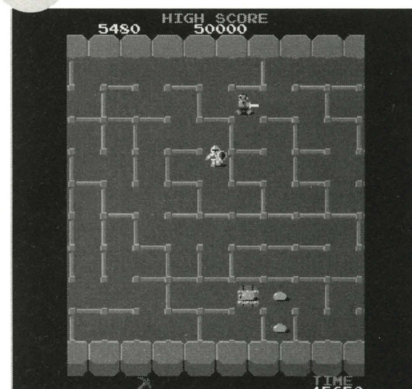
まずはアクションからRPGへのアプローチを考えてみよう。80年代のアーケードゲームでは、「バックマン」の“パワーエサ”や「ドンキーコング」の“ハンマー”など、パワーアップという要素が登場し、流行を始めていた時期である。コンピュータRPGの面白さというのは成長、すなわちパワーアップの楽しさだ。両方のジャンルに触れた人からは、アクションゲームの“パワーアップ=RPGの成長”であるという発想がされていてもおかしくなかったのではないだろうか。また、アーケードゲーム界は「ゼビウス」のヒット以降、SF的世界観が主流となっていた。そんな中で他社との差別化のため、当時日本では未知の概念であったファンタジー色を盛り込むという戦略も影響していたと言える。

ドラゴンバスター



アーケードゲーム。一時的なパワーアップ主流の時代に「恒久的パワーアップ=成長」をフィーチャー

ドルアーガの塔



アーケードゲーム。宝箱からアイテムを入手して強くなる流れは、正にハック&スラッシュ系RPG

主なアクションRPG年表

1984

ドラゴンバスター
(ナムコ)

ドルアーガの塔(ナムコ)

ハイドライド
(T&E)

ドラゴンスレイヤー
(ファルコム)

1985

トリートン
(ザインソフト)

未来(ザインソフト)

ハイドライド2(T&E)

ザナドゥ(ファルコム)

タイムエンパイア(光栄)

ガントレット(アタリ)

1986

リターンオブイシター
(ナムコ)

ロマンシア(ファルコム)

1987

ハイドライド3(T&E)

イース(ファルコム)

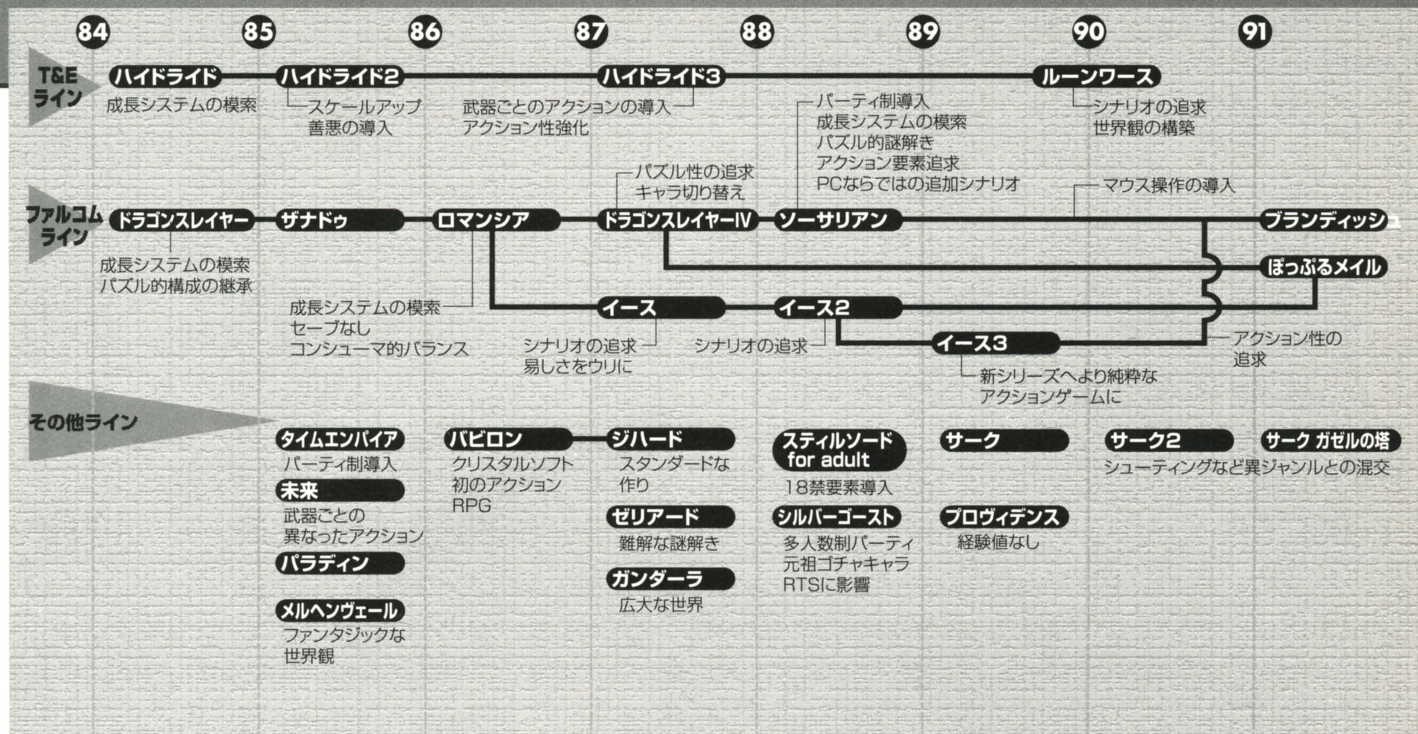
1988

ソーサリアン
(ファルコム)

イース2(ファルコム)

1989

イース3(ファルコム)



新ジャンルの登場

次にRPGからアクションゲームへのアプローチを考えてみよう。アクションRPGの起源には諸説あるが、ここでは「ウルティマ」シリーズが源泉にあるという説を唱えてみる。

「ウルティマ」は鳥瞰視点（見下ろし型マップ）を移動するRPGだ。「自分が動く。敵も動く」というやりとりを繰り返す一種のターン制ルールとなっている。

テンポ良く“自分→敵→自分→敵……”と動いていると、プレイ感覚はアクションゲームのそれに近いものとなっていく。

る。強敵に追われて逃げ回ったり、複数の敵に囲まれないように立ち回ったりするあたりも、アクションゲームに近い感覚だと言えるだろう（ファルコムの第一作「ドラゴンスレイヤー」にはこのターン制ルールが継承されている）。

80年代のコンピューターゲームシーンが「もっと速く、もっと複雑に、もっと綺麗に」という拡大志向であったことを考えると、「ウルティマ」を「アクションゲームなみにテンポ良く」という発想があってもおかしくなかったのではないだろうか。

かくして1984年、2つのジャンルの融合が始まる。コンピュータゲームの世界では「ハイドライド」「ドラゴンスレイヤー」「カレジオアスベルセウス」が、アーケードゲームの世界では「ドルアーガの塔」「ドラゴンバスター」が登場した。RPGの要素を含んだアクションゲームとアクションゲームの要素を含んだRPGによって、「アクションRPG」という新ジャンルが新たに誕生、ユーザーに広く認知されることとなったのだ。

1991
ブランドッシュ
(ファルコム)

1993
ブランドッシュ2
(ファルコム)
聖剣伝説2(スクウェア)

1997
ディアブロ
(Brizzard)

2000
ディアブロ2
(Brizzard)

2002
シャイニング・ソウル
(セガ)

2004
モンスターハンター
(カプコン)

2005
シャイニングフォース・ネオ (セガ)
ザナドゥ・ネクスト (ファルコム)

T&Eとファルコム 二大巨頭の誕生

新ジャンルであるアクションRPG。この発展に寄与した二大メーカーの歩みを追ってみよう

アクションRPGという新ジャンルで2つのメーカーが脚光を浴びることとなった。日本ファルコムとT&Eソフトである。

日本ファルコムは瞬間画面表示のアドベンチャー「デーモンズリング」で技術力を評価されたメーカー。「ドラゴンズレイヤー」がヒットを飛ばし、その後「ザナドゥ」「ロマンシア」「ソーサリアン」「イース」などのアクションRPGで黄金時代を築き上げた。横から見た視点の作品が多く、ゲームの中にパズル的な要素が盛り込まれているのが特徴で、「ドラゴンズレイヤー」と「ザナドゥ」ではプレイヤーがマップを改造し、近道などを造ることもできた。基本的にシス

テムの面白さを追求するが、「イース」では2部構成のストーリーを展開し、アクションRPGユーザーの裾野を広げることに成功。「ソーサリアン」ではキャラクターの老化や世代交代のシステムを導入し、システムサイドからのアプローチで、プレイヤーごとの物語を描いた。新作を出すごとに新しいシステムを投入してくるのもポイントで、新作発売のたびに話題を呼んだ。

T&Eソフトはアニメ風グラフィックのアドベンチャー「スターアーサー伝説」シリーズが好評を博したメーカーだ。「ハイドライド」はRPGの要素と、アクションの操作感の融合が絶妙で、RPG

派のゲーマーからも歓迎された。その後は「ハイドライド」シリーズの続編と「ルーンワース」を発売。アクションRPGの大御所として多くのユーザーに支持された。上から見下ろす視点を追求し、RPGの基本に忠実なゲームデザインを構築。「ハイドライドII」における善悪の概念や「ルーンワース」における経験値の否定・物語性の追求は、当時のRPGが「ハック＆スラッシュのモンスター殺しゲーム」を脱却しようとした歩みと被る。アクション寄りの作品が日本ファルコムの持ち味なら、RPG寄りのアクションRPGがT&Eのスタイルだったと言える。

システム重視 日本ファルコムの名作群

ドラゴンズレイヤー



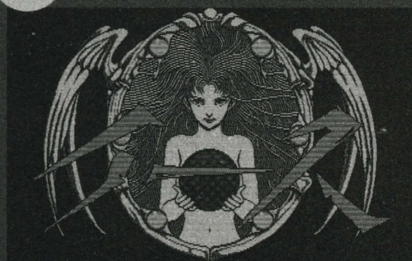
ドラゴンズレイヤー敵を攻撃できる剣や、迷路のブロックを押せる指輪といったアイテムを使い分けて戦う。自由度が高く「前代未聞麻薬的爽快遊技！」というコピーに通りの画期的な作品。

ザナドゥ



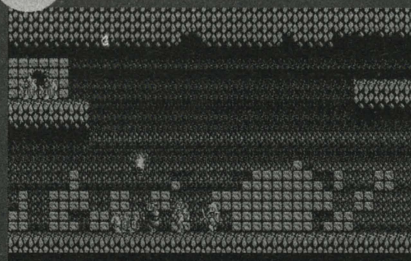
様々なタイプのキャラクターが作成可能。アイテムやモンスターが有限で、計画的なプレイが必要に。トライ&エラーが前提の硬派なゲームバランスが当時のゲーマーを魅了。

イース



ファルコムには珍しい見下ろし形。2部構成の壮大なストーリー、ドラマチックなイベント、難易度を抑えたゲームバランス、叙情的なBGMなどが好評を博し、同社を代表するタイトルの1つに。

ソーサリアン



キャラクターが年を取り、世代交代する。持ち物に星の力を込めて魔法を作る。本編が終わっても追加のディスクでゲームが続く。きわめてユニークなシステムを持つ、オリジナル性の高い作品。

「成長」要素の模索

日本でファンタジーRPGというものがクローズアップされたのは1983年の「ザ・ブラックオニキス」がきっかけだ。当時は、今では当たり前の「経験値でゲームキャラがパワーアップする」という「成長」の概念さえ、なじみが薄いものだった。アクションRPGは、2つのジャンルの融合と、「成長」の概念を咀嚼するという2つの難事を成し遂げなければならなかったのだ。

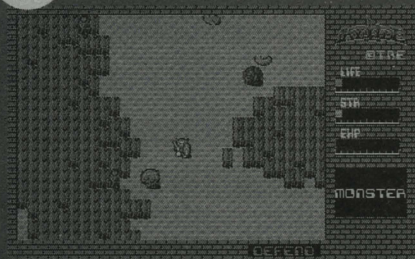
「ドラゴンスレイヤー」は金貨やツボを自宅に持ち帰るとHPやMPが上がるという独特のシステムを採用。「経験」と訳される「Experience」がHPの最大値兼、攻撃力兼、防御力とされているあ

たりが興味深い。「ハイドライド」はモンスターを倒すとEXP値が貯まり、LIFEやSTRが上昇する。RPGにおける成長システムを素直にアクションゲームに組み込んだスタンダードなデザインだ。「ザナドゥ」では武器で戦えば戦士経験値が、魔法で倒せば魔法使い経験値が増えるという仕組みを採用。プレイヤーのプレイスタイルがキャラクターの成長に関わってくる「カスタマイズもの」のはしりといえるのではないだろうか。レベルを上げすぎると食料消費が大きくなるというしっぺ返しも面白いところだ。「ハイドライドII」では、モンスターを倒して経験値を貯めるという基本スタ

イルはそのままだが、腕力や魔力は経験値では上昇しなかった。とくに腕力はボクシングのミニゲームをプレイしないと上がらない。モンスターを倒していくだけでは強くなれないというわけで、経験値至上主義へのアンチテーゼといえるだろう。「ソーサリアン」では、冒険だけでなく、日常生活のなかでも経験値が手に入るという変わったスタイル。年収と経験値は相反する関係となっており、年収を取るか経験値を取るかの選択が頭を悩ませる。「ハイドライド3」ではうってかわって能力値を上げるのに特別な手順は必要ない。モンスターを倒して強くなる、ハック&スラッシュの原点に戻った。

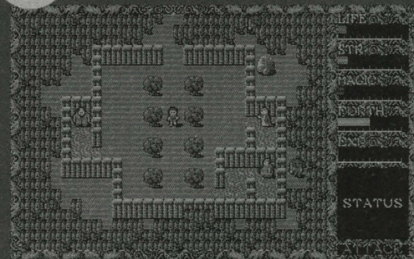
RPGの基本に忠実 T&Eソフトの名作群

ハイドライド



RPGの基本に忠実な作りとなっており、アクションRPGの元祖に推す声も大きい。会話システムがないため、謎解きの難易度が高く、当時はメーカーがヒント集を配布した。

ハイドライド2



会話システムや善悪の概念、アイテムを売買する街などの要素を導入し、一気にスケールアップ。終盤の舞台となる地下帝国の広さとトリックの難しさは伝説の領域。

ハイドライド3



接近武器の射程や飛び道具の導入など、アクションゲームとして操作感の面白さを追求した作品。武器ごとに異なるプレイの楽しさと成長の喜びを追求。アクションRPGの1つの完成型。

ルーンワース



T&Eが満を持してスタートした新シリーズ。T RPGを思わせる練り込まれた世界観を持ち、コミック版などメディアミックス的な展開も行われた。経験値を廃止、アイテムやミニゲームで能力を上げるといった独特のスタイル。

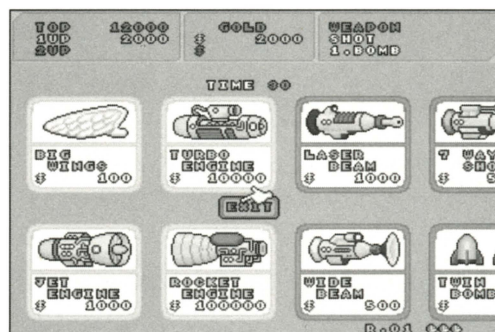
パソコン以外でのアクションRPG

アクションRPGが当時のゲーム界に与えた様々な影響に関して見ていこう

パソコンからファミコンへ

アクションRPGは家庭用ゲームにも影響を与えた。当時の家庭用ゲームといえばファミコンだが、さまざまなアクションRPGが発売された。「ゼルダの伝説」はディスクシステムと同時発売という重責を担った作品だったが、そのプレッシャーをはねのけて大ヒット。任天堂を支える看板タイトルの1つとなる。「ゾンビハンター」は懸賞の賞品という配布形態が話題となった（後に市販）。「キングスナイト」はRPGというふれこみながらシューティングゲーム風の展開で、アクションRPGの定義が揺れていた時代の産物といえるだろう。アクションゲームにRPG的要素を導入することも積極的に行われた。「ダブルドラゴン」のオリジナルはアーケードのベルトスクロールアクションだが、移

植に際して「経験値」の要素が登場。敵を倒していくと使える技が増えていくというRPGを意識した展開となった。「アルゴスの戦士 はちやめちや大進撃」はアーケード版をファミコン向けにアレンジした内容で、こちらも敵を倒してパラメータを上げるフィーチャーが追加された。元がアーケードの格闘アクション「熱血硬派くにおくん」はファミコン版3作目の「ダウタウン熱血物語」において敵を倒してお金を入手、アイテムを買ってパワーアップするというRPG風のフィーチャーを導入。「ればにらいため」「のーかつとのほん」など生活感溢れるアイテムの数々が笑いを誘った。また「イース」「ハイドライド」といったパソコン生まれの作品も移植された。



ファンタジーゾーン '86 シューティングでお買物

「買い物」のフィーチャーを導入。初心者救済から節約プレイまで、奥深い戦略性を生み出した。

アーケードゲームへの影響

アーケードゲームでも、アクションとRPGの融合が行なわれた。「ドルアーガの塔」は当時珍しかったファンタジーRPGの世界観を導入。コンピューターRPGでは確率で処理されていた宝探しを、ゲーム内の行動と直結させた「隠しキャラ」的な扱いとすることで、一大ブームを巻き起こした。体力上限がアップする鎧や攻撃力がアップする剣などのスタンダードなパワーアップや、鍵の方を向くと音が鳴るチャイム、足が速くなるブーツなどアクションゲームならではの効果を持つアイテムが登場。取得したアイテムが画面下にズラリと並び様は物欲を刺激する光景であり、そうした意味でもRPGの要素を見事に消化している。「ドラゴンバスター」では剣や巻物といった消費型アイテムのほか、

恒久的に体力の上限がアップする「キノコ」が登場。経験値という数値の蓄積を、「キノコ」が出現する場所までたどり着くというプレイの蓄積に置き換えた。「ファンタジーゾーン」では、敵を倒すとコインが手に入り、これを集めるとショップでの買い物が可能に。ショップではスピードアップや使い捨ての武器のほか、残機まで販売されており、これらのアイテムがないとクリアは難しい。ゲーム内での買い物という要素は、日本のゲーマーに衝撃を与えた。買い物要素とシューティングゲームを見事に融合させた内容だ。「エリア88」にも同様の要素が導入され、「敵を撃墜して賞金を手に入れ、武器をパワーアップする」という原作コミックの世界観を見事に再現し、ファンから好評を博した。



エリア88 '89 地獄の沙汰も金次第

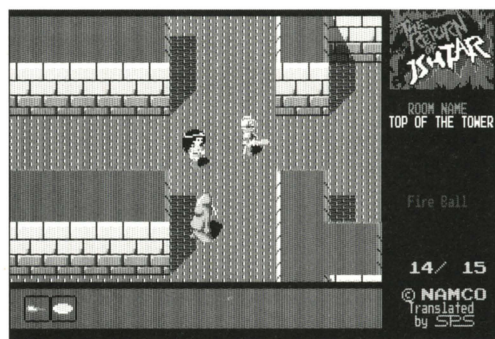
買い物シューティングの発展型。3人の主人公はそれぞれショップの品揃えが異なったものとなっている。

リターンオブインスターの果敢な挑戦

アーケードゲームでは、アクションゲームの中にRPGの要素を導入するという、アクション寄りからのアプローチが行われたが、そうした意味では1986年に登場した「リターンオブインスター」は異色の作品である。

モンスターを倒して経験値を稼ぎ、新しい呪文を手に入れるというのがゲームの骨子だが、「ドルアーガの塔」が1コインのプレイですべてのアイテムが入手可能だったのに対し、「リターンオブインスター」では1コインですべての呪文を入手することは不可能。これまでのアーケードゲームでは1コインでどこまで進めるかの勝負だったのだが、「リターンオブインスター」では1コインでのクリアは想定されていないのだ。そのかわり、ゲームオーバー時にはパスワード

が表示され、次のプレイで入力すると、前回の続きからスタートすることができる。「ミスして死ぬばすてがパー」だったこれまでの作品とは大きく異なり、ある意味RPG寄りのアプローチといえるだろう。勿論、当時は持ち運び可能なメモリーカードやICカードリーダー搭載のゲーム機もなかったため、パスワードは紙でメモするしかなかった。これまでのアーケードゲームとは違った考え方を必要とする作品ではあったが、コアなプレイヤーが群がることとなった。1コインの緊張感と成長の喜びがミックスされた独特のプレイ空間がそこにはあったのだ。現在、プレイ結果をセーブ可能なカードゲームが隆盛であることを考えると、先見の明のあるコンセプトといえるだろう。



リターンオブインスター '86 アーケードの野心作

RPGの成長要素を重要視。前代未聞のパスワードによるデータ保存方式を導入した。写真は88版。

進化を続けるアクションPRG

パーティ制導入 多人数同時プレイも可能

スクウェア（現スクウェア・エニックス）の作品。3人でパーティを編成するのだが、プレイヤーが操作していない2人は行動の指針をセットすることで自動で動いてくれる。また、コントローラを接続して人間が操作を担当することも可能だ。多人数パーティの夢を叶えた作品といえるだろう。

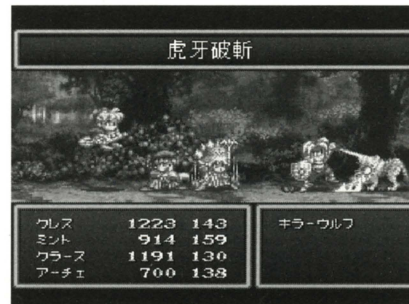


'93 聖剣伝説2

スーパーファミコンの黄金期を飾る作品。シリーズは現在も存続、ニンテンドーDSで続編も登場。

アクション性のある戦闘 人気シリーズに

ナムコの作品。戦闘シーンでアクション性が追求されており、横スクロールアクションゲームに似た操作感で戦える。AIが操る仲間キャラクターとの連携など、戦略性も高く人気を博した。「テイルズ」シリーズはのちにナムコの看板タイトルの1つとなり、ティーン層を中心に絶大な支持を得る。



'95 テイルズオブファンタジア

当初は隠れた名作扱いだったが、PS版からブレイク。ナムコの看板タイトルの一つに成長。

ネットワークに対応 世界中の人と協力

BRIZZARD社の「ディアブロ」の続編。インターネットを介して簡単にパーティプレイを楽しむことができる。PK（他のプレイヤーを殺害する行為）や対人戦などの遊び方が自然発生。長寿タイトルとなっている。



'00 ディアブロ2

インターネットに対応し多人数プレイが可能。完成度が高く、シングルプレイも充実している。

戦闘の楽しさを追求 原点への回帰

セガの名作シリーズに連なる作品。PS2のスペックを生かし、フィールド上に大量の敵が出現。多数の敵を剣や魔法でなぎ倒すという爽快なアクションが楽しめる。成長と戦闘の楽しさを全面肯定した内容で、ある意味「ハイドライド」シリーズの遠い子孫といえるだろう。



'05 シャイニングフォース ネオ

最大3人でパーティを組み、魔物の群れに立ち向かう。成長と戦闘の楽しさを中核に据えた内容

未来へと続く進化の道

2006年のゲーム界において、リアルタイム要素がなく、コマンド入力方式のみのRPGは珍しい存在となりつつある。RPG第1世代による「RPGとはなにか」という原理主義的な議論もやり尽くされた現在、アクションRPGとRPGを区別することはほぼ無意味になったといえるだろう。しかし、アクションRPGの進歩

が止まったというわけではない。ネットワークの発達によって、地球の裏側ともプレイが可能になり、より緊密な協力と高い戦略性を兼ね備えたジャンルとなりつつある。「ギルドウォーズ」のように、成長要素に加えて、多人数対戦の戦略性を追求するタイトルも登場している。これまでは少人数プレイでしかなし得な

ったレベルのアクション性が、通信インフラの整備により多人数で楽しめる方向へと発展していきだろう。ハードとネットワークの発達により、アクションRPGの進歩はまだまだ続く。そうした意味では、まだまだ発展途上のジャンルといえるのではないだろうか。

'80年代を駆け抜けた8ビットの王、 PC-8801シリーズの歴代モデルを追う！

PC-88 データブック DATA EARLEY PC HYSTORY 1979 - 1991 BOOK

初代PC-8801の誕生は1981年。その後、1985年発売のPC-8801mk II SRでホビーパソコンの王者としての地位を確立した88シリーズは、幾多のバージョンアップを重ねながら'80年代を駆け抜け、最終的に全19機種29モデルが発売された。このページでは、PC-8801の兄貴分PC-8001が発売された1979年から、最後のPC-88アーキテクチャ搭載機PC-98DO+発売の翌年、1991年までをターゲットにして、88とライバル機たちの歴史を紐解いてみたい。

8ビット黄金期の立役者 88シリーズの栄枯盛衰

88ことPC-8801シリーズは、マイコンブームの立役者PC-8001の上位互換機として誕生した。当初はビジネス機として想定されていたが、1983年登場のPC-8801mk IIがFDDを内蔵したことでホビーユーザーにもシェアを拡大。シャープのX1シリーズ、富士通のFMシリーズとともに、8ビット御三家と呼ばれた。

そして1985年には、FM音源搭載で完

全にホビー向けのPC-8801mk II SRが登場。X1、FMをしのいだばかりか、同じNECのPC-8001、PC-6001シリーズが消し飛ばすほどの爆発的人気となった。

だが、栄枯盛衰は世の常。1987年の新世代ホビー機X68000の登場により、88の王座は早くも揺らぐ。対抗して16ビット化したPC-88VAが登場するも、過去の資産を活かす互換性が仇となり、新たな性能をアピールする専用ソフトはほとんど登場しなかった。そうしてゲーマーはX68000に流れ、古くからのユー

主な出来事

それまでのマイコンはキットが中心だったが、各社から完成品のマシンが登場。中でもPC-8001は大ヒットし、ブームの火付け役に。

- マイクロソフト、BASIC8086発表
- モトローラ、MC68000を発表
- インテル、i8088発売
- ナムコ、業務用「ギャラクシアン」発表

88 EVOLUTION

PC-88 シリーズの 進化

NEC

その他の 主な マシン

PC-8001 ● 9月
N-BASICとRAM
16KB（最大32KB）
搭載で定価は16万
8000円。



OTHERS

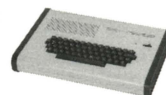
シャープ MZ-80C

● 10月
MZ-80Kのキーボードなどを改良、RAMも48KBに増量した完成モデル。



日立 ベーシックマスターレベル2 ● 9月

RAMが前年の初号機の倍の8KBに。RF回路内蔵でTV接続が可能だった。



アップル Apple II plus ● 6月

外観は'77年の元祖と同じだが、BASICが整数型から実数型になった。



ザーも、ホビー色を強めたPC-9801へ移行。結局、8ビットの王者88は16ビット時代に転生を果たせず、'80年代の終わりを待たずに役割を終えたのだった。1990年に最後の88アーキテクチャ搭載機PC-98DO+が発売されはしたが、88という名のマシンは、すでに消滅していたのだ。

だが、ゲームを中心にパソコン文化が独自の輝きを放っていた8ビット黄金期を思うとき、88の存在は決して忘れることはできない。その栄光は永く語り継がれることだろう。ありがとう、88！

1980

'80年代突入、もうすぐ21世紀！という新時代到来の明るい気分の中、MANZAIブーム、テクノブームとともにマイコンも盛り上がる。

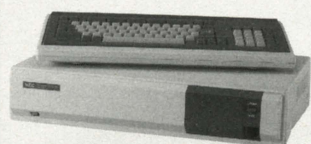
- ソニー、3.5インチフロッピー規格発表
- 沖電気if800シリーズ発売
- 任天堂『ゲーム&ウォッチ』発売
- ナムコ、業務用『パックマン』発表

1981

パソコンのユーザー層を大きく広げた“バビコン”PC-6001とともに、ビジネス向けハイエンド機として初代PC-8801が発売された。

- マイクロソフト、MS-DOSを開発
- IBM-PC発表
- 日本ソフトバンク設立
- エポック社『カセットビジョン』発売

PC-8801 ● 9月



1982

PC-8801のさらなる上位機種として16ビット機PC-9801が登場。ビジネス機の世界には16ビット化の波が訪れた。一方、ホビー機の世界では、X1、FM-7の登場で、NEC、シャープ、富士通の御三家体制が確立。ローエンドでは、トミー『ぴゅう太』をはじめとするゲームパソコンも多数登場した。

- 『マイコンBASICマガジン』『ログイン』『テクノポリス』などマイコン雑誌創刊ラッシュ
- インテルが80286を発売
- CDプレーヤーが発売に
- エニックス「第1回ゲームホビープログラムコンテスト」開催
- 『笑っていいとも!』放映開始

mkIIへ

PC-6001 ● 9月

通称バビコン。8万9800円の低価格がウケて広く普及した。



PC-9801 ● 10月

CPUに8086 5MHzを採用、ビジネス向けに登場した初代16ビット機。



シャープ MZ-80K2 ● 9月

セミキットだったMZ-80Kの完成品版。スペックもほぼ同じ。



日立 ベーシックマスターレベル3 ● 4月

パソコンで初めてひらがな表示に対応した。



コモドール VIC-1001 ● 9月

TV接続できるカラー機として当初は一定の人気を得ていた。



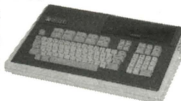
シャープ MZ-80B ● 4月

ビジネス向けモデルとして、未来的なシルバーのボディで新登場。



富士通 FM-8 ● 5月

デュアルCPU搭載、640×200ドット8色の高性能機として登場。



松下電器 JR-100 ● 11月

5万4800円の入門機。画面は単色でグラフィック機能もなかったが、PCGを搭載。



シャープ MZ-2000 ● 7月

グリーンモニターだが、オプションでカラー出力も可能だった。



シャープ X1 ● 11月

スーパーインボーズ機能を持った「パソコンテレビ」として発売。



富士通 FM-7 ● 11月

FM-8の性能を受け継ぎつつ、10万円近いコストダウンを実現した人気機種。



カシオ FP-1000 ● 11月

12万8000円の低価格ながらセパレート型。400ライン出力に対応。



ソード M5 ● 11月

ゲームをバリバリ作れるBASIC-Gは高級機ユーザーからも羨望的。

88
CLOSE
UP

88シリーズの記念すべき原点

PC-8801

●1981年9月発売●22万8000円

PC-8001の上位互換機として登場し、N-BASICに加え、新たにN88-BASIC (40KB)を搭載。640×200ドット8色のフルグラフィック、専用ディスプレイ使用による400ライン出力、40×25文字の漢字表示をサポートし、表現力が格段に向上した。同クラス他機種に比べ処理速度に難があったが、PC-8001の豊富なソフト資産が活かされたことで人気を得た。

●CPU: μ PD780C-1 (Z-80Aコンパチ) 4MHz ●ROM: 72KB (MAIN) ●RAM: 64KB ●VRAM: 48KB ●最大解像度: 640×400
●最大発色数: 8色 ●サウンド: オプション ●拡張スロット数: 4 ●内蔵インタフェース: CMI、プリンタ、汎用I/O、RS-232C、モノクロCRT、デジタルCRT



まだ一体型が多かった時代に、キーボード分離型を採用。今では普通だが、当時は非常にカッコよかった！

1983

前年に続き低価格ゲームパソコンが台頭、その決定打としてMSXが登場する。ファミコンも発売され、コンピュータゲームはいよいよ一般的に。一方、PC-88を中心としたパソコンゲームの世界は依然マニアックではあったが、業務用アクションの移植などではない、独自の名作が登場し始める。

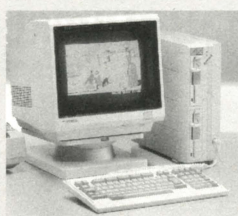
- 家庭用8ビットパソコン統一規格「MSX」誕生
- 任天堂『ファミリーコンピュータ』ほか多数のゲーム機が発売
- ナムコ『ゼビウス』大ヒット
- エニックス『ドラゴンクエスト』発売
- 『ザ・ブラック・オニキス』発売
- 光栄『信長の野望』発売

- 『コンプティーク』『POPCOM』創刊
- アップル、GUI搭載の『Lisa』を発売
- AT&T、UNIX System Vを開発
- MITにメディアラボ開設
- SDI構想を米レーガン大統領が発表
- YMO、武道館で散開コンサート
- 東京ディズニーランド開園
- 『オールナイト・フジ』放送開始

88 EVOLUTION

初代PC-8801から

PC-8801mkII ● 11月



NEC

PC-8001mk II ● 1月

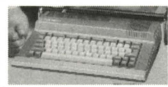
描画性能や拡張性を強化した後継機だが、中途半端な存在に。



PC-6001mk II/6601

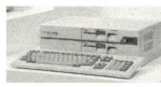
● 6月/11月

音声合成機能が最大の特徴。後発のPC-6601は3.5インチFDD搭載。



PC-9801 F1/F2 ● 10月

2代目は5インチFDD搭載。10万円近く高くなったが初代を上回る人気に。



OTHERS

シャープ MZ-2200 ● 7月

オールインワンをやめたMZ-2000完全互換のコンボタイプ。



シャープ XIC ● 9月

キーボード一体化でコストダウンしたヒット機。



シャープ X1D ● 9月

日立の3インチFDDを搭載したプロフェッショナルタイプ。



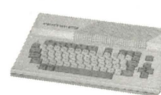
シャープ MZ-1500 ● 5月

MZ-700の後継機。クイックディスクドライブ、強力なPCG機能、PSG×2を搭載。



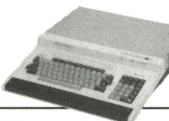
富士通 FM-X ● 11月

富士通唯一のMSX。独自の拡張でFM-7と接続して協調動作させることができた。



日立 ベーシックマスターレベル3 MARK5 ● 5月

シリーズ最終モデルでレベル3の3代目。イメージジェネレータ搭載の高性能機。



東芝 PASOPIA7 ● 5月

横山やすし・一八親子の広告が印象的。6重和音と27色表示機能を搭載。



ソニー SMC-777 ● 9月

SMC-70の廉価版的後継機。4096色中16色表示可能なオプションあり。



アップル Macintosh ● 1月

Lisaで初搭載したGUIを低コストで実現。パソコンの革命児として大きな話題に。



88
CLOSE
UP

FDDを内蔵したテ置きも可能に

PC-8801mk II (model 10/20/30)

● 1983年11月発売 ● 16万8000円～27万5000円

初代のビジネス路線を継承しつつコストダウン。基本性能は同じだが、5インチ2DのFDDを内蔵 (model 10はオプション、20は1基、30は2基。以降FHまで同じ) し、JIS第一水準の漢字ROMも標準実装とした。一方、ゲームユーザーも多かったにも関わらず、サウンドは単音の音源を搭載したのみ。他社のホビー機に比べるとあまりに貧弱だった。

- CPU : μ PD780C-1 (Z-80Aコンパチ) 4MHz
- ROM : 72KB (MAIN)
- RAM : 64KB (MAIN) / 16KB (SUB)
- VRAM : 48KB
- 最大解像度 : 640 × 400
- 最大発色数 : 8色
- サウンド : 4オクターブ単音
- 拡張スロット数 : 3
- ドライブ : 5.25インチ 2D FDD × 2 (model 30) / × 1 (model 20)



FDD内蔵の割には筐体はコンパクト。テ置き可能なスタイリッシュに。キーボードも薄型になった。

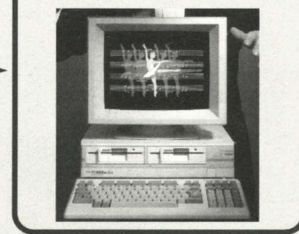
1985

- アップル、Macintosh 128K / Apple II c 発売
- NEC、PC出荷累計 100万台突破
- マイクロソフトMS-DOS 3.0出荷
- ナムコ『ドルアーガの塔』発表
- T&Eソフト『ハイドライド』発売
- 日本ファルコム『ドラゴンスレイヤー』ETの実験がスタート
- 任天堂『ファミリーベーシック』発売
- 日本IBM、16ビットPC「JX」発売
- セイコー、世界初のリストコンピュータ「腕コン」UC-2000発売
- NTT、CAPTAINシステム運用開始
- TRONプロジェクト発足
- 日本のインターネットの起源、「JUN

当初はビジネス機だった88も、この年、完全にホビー路線へ。衝撃的な新モデルmk II SRにユーザーの人気は集中、同じNECの8001や6001シリーズも終焉を迎えることに。ヒット作『テグザー』を皮切りにSR専用ソフトが多数登場し、以後パソコンゲームの世界は88が牽引していく。

- アスキー、MSX2規格を発表
- 「ASCII-NET」、「PC-VAN」など大手パソコン通信が実験サービス開始
- ワープロソフト『一太郎』発売
- 『スーパーマリオブラザーズ』発売、ファミコン販売数急拡大
- セガ、『セガマークIII』発売
- EXPO'85 科学万博つくば'85開催

PC-8801mk II SR ● 1月



mkII TRへ

PC-9801 F3 ● 9月

前年発売のF1に10MBのHDD搭載、RAMを倍の256KBに。

PC-9801 M2 ● 11月

FDDを2HD (1MB) に強化して2基内蔵。

シャープ X1Cs/Ck ● 5月

拡張ポートを搭載し、Ckはさらに漢字ROMを装備。



PC-6601 SR ● 11月

赤外線キーボードで21世紀のITを先取りした「六本木パソコン」。



シャープ X1turbo ● 11月

X1の上位互換機。400ライン8色表示を実現。漢字に強くデジタルテロップも搭載。



PC-8001mk II SR ● 1月

FM音源を搭載するなど性能は強化されたが、88の下で存在意義は薄く、売れなかった。



PC-9801 U2 ● 6月

98初の3.5インチFDD搭載機。



シャープ X1F ● 6月

基本性能は初代と同じだがNEW BASICが売り。5インチFDD搭載モデルもあった。



富士通 FM-77 ● 5月

3.5インチFDD、漢字ROMを搭載したが、400ライン表示はオプション。



日立 MB-SI ● 5月

ベーシックマスターの後継機。描画も高速、OS/9も動作した名機だが売れず。



富士通 FM-77 L2/L4 ● 2月

FDD 2基を装備し、L2は低価格化、L4はRAM128KBと400ラインカード搭載。

88
CLOSE
UP

完全ホビー指向で人気爆発！

PC-8801mk II SR (model 10/20/30)

● 1985年1月発売 ● 16万8000円～25万8000円

88人気を決定付けた記念碑的な1台。グラフィックはV2モードを搭載、640×200ドット512色中8色のアナログRGB対応に発色数を強化。テキストVRAM独立など様々な仕様改良で高速化も図られた。サウンドもヤマハYM2203 (OPN) でいきなりFM音源装備に。専用ソフトが多数登場し、ゲームしたさに購入するユーザーが続出した。

● CPU : μ PD780C-1 (Z-80A コンパチ) 4MHz ● ROM : 96KB (MAIN) ● RAM : 64KB (MAIN) / 16KB (SUB) ● VRAM : 48KB + 4KB (テキスト用) ● 最大解像度 : 640×400 ● 最大発色数 : 512色中8色 ● サウンド : FM音源3音 + PSG3音 ● 拡張スロット数 : 3 ● ドライブ : 5.25インチ 2D FDD × 2 (model 30) / × 1 (model 20)



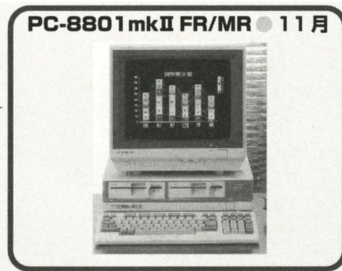
タテ置きの場合はmk IIと逆の右側が下になる。そのためFDDのノブは左側（だが、後のFR/MRは右側）。

1985

- 日本IBM、PC/XT、PC/AT販売開始
- スティーブ・ジョブスがアップルを退社し、NeXTを設立
- マイクロソフトWindows1.0発表
- コモドール、AMIGA1000を発表
- Adobe、PostScriptを発表
- 任天堂、米国版ファミコン『NES』
- PC国内出荷額、初の前年度割れ
- コナミ用『グラディウス』発表
- セガ『スペースハリアー』発表
- ゲームアーツ『テグザー』発売
- T&Eソフト『ハイドライド2』発売
- 日本ファルコム『ザナドゥ』発売
- システムソフト『大戦略』発売
- ボーステック『EGGY』発売
- 『タヤげニヤンニヤン』放送開始

88 EVOLUTION

mk II SRから



NEC PC-9801 VF2/VM ● 7月

CPUがV30に。2HD/2DD自動切替FDD搭載。従来機の問題点を解消。VF2は2DDの廉価版。



PC-9801 VM4 ● 10月

VM2に20MBのHDDを搭載したモデル。

OTHERS

シャープ MZ-2500 ● 9月

カセットデッキ内蔵、通信対応の高性能機。



シャープ X1turbo II ● 10月

性能はturboと同じだが、日本語実用ソフトが付いて10万円値下げ。



富士通 FM-77AV ● 10月

4096色同時表示が売りだったが、それを活かした専用ソフトはあまり出ず。



88
CLOSE
UP

パソコン通信対応の珍モデル PC-8801mkII TR

● 1985年9月発売 ● 28万8000円

SRにモデム電話を追加し、漢字ターミナルも添付。大手パソコン通信の実験サービス開始に逸早く対応した。通信速度は全二重300bpsという遅さだが当時は一般的だった。電話機はプッシュ型なのになぜかプッシュ回線非対応。

●CPU: μ PD780C-1 4MHz ●ROM: 96KB (MAIN) ●RAM: 64KB (MAIN) / 16KB (SUB) ●VRAM: 48KB + 4KB (テキスト用) ●最大解像度: 640 × 400 ●最大発色数: 512色中8色 ●サウンド: FM音源3音+PSG3音



SRの廉価&強化モデル PC-8801mkII FR/MR

(model 10/20/30)

● 1985年11月発売 ● 9万9800円 ~ 23万8000円

FRは、SRと基本性能は同じだがN-BASIC切替スイッチ廃止や拡張スロット削減を行った廉価版。MRの方は強化版で、FDDは2HD/2D、RAMは128KB増の192KBとなり、JIS第二水準漢字ROMも搭載。

●CPU: μ PD780C-1 4MHz ●ROM: 96KB ●RAM: 64KB (FR) / 192KB (MR) ●VRAM: 48KB ●最大解像度: 640 × 400 ●最大発色数: 512色中8色 ●サウンド: FM音源3音+PSG3音 ●拡張スロット数: 1 (FR) / 2 (MR)



1986

前年のFM-77AVの4096色総天然ショックで色数戦争が勃発!? X1turboZが6万5536色で対抗すれば、FM-77AV40はさらに上の26万色で応戦。だが、翌年に発売を控えた新世代機X68000の衝撃はそんな戦いも吹っ飛ばした。そこへ登場した新88、FH/MHは描画性能に変化ナシで王者の余裕を見せたが……。

- マイクロソフト日本法人設立
- MS-DOS 3.2出荷
- インテル、32ビットCPU「386」出荷
- コンピュータソフトに著作権適用
- シャープ、X68000を見本市で発表
- 任天堂、『ディスクシステム』と専用ソフト『ゼルダの伝説』発売
- チェルノブイリ原発事故

- エニックス、ファミコン用ソフト『ドラゴンクエスト』発売
- アートディンク『A列車で行こう』発売
- ゲームアーツ『シルフィード』発売
- 『ファミコン通信』創刊
- 映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』公開

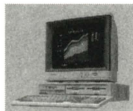
PC-8801FH/MH ● 11月



FA/MA/88VAへ

PC-9801 UV2 ● 5月

2HD/2DDの3.5インチFDDを搭載しVRAMも増加。98初のサウンドボードを標準装備。



PC-9801VX ● 10月

CPUに80286を採用しメモリ容量、描画性能もアップ。筐体のデザインも変更。



PC-9801 VM21 ● 10月

前年発売のVM2と基本性能は同じだが、RAMを640KB搭載。定価2万5000円ダウン。

シャープ X1G ● 6月

model30はノーマルX1で唯一FDD2基装備。ビデオ出力とジョイカード付属が特徴。



シャープ X1turboⅢ ● 10月

2HD対応FDDとJIS第2水準漢字ROMを搭載。



シャープ X1turboZ ● 11

4096色同時表示、FM音源搭載。待望の上位互換AVモデルだがX68000の陰に……。



シャープ MZ-2500V2 ● 10月

増設RAM、増設VRAM、辞書ROM搭載の実質値下げモデル。最強の8bit機と言われたSuperMZだったが、X68000の前では、かすんでしまった。

富士通 FM-77AV20/40 ● 11月

AV40は26万色同時表示を実現。だが、専用ソフトは少なかった。

88
CLOSE
UP

クロックアップで大幅高速化

PC-8801FH (model10/20/30)/MH

● 1986年11月発売 ● 9万8000円～20万8000円

「mkⅡ」がとれてデザインも一新の、88第4世代突入モデル。実に元祖8001以来初のクロックアップで従来の倍の8MHz駆動となり、処理速度は大幅に向上した。だがシェア独走の余裕か、他社のAV機を尻目にグラフィック性能は変化ナシ。FHとMHの違いはmkⅡFR/MRと同様だ。

●CPU: μ PD70008AC-8 (Z-80Hコンパチ) 8MHz/4MHz ●ROM: 128KB ●RAM: 64KB (FH) / 192KB (MH) ●VRAM: 48KB ●最大解像度: 640 × 400 ●最大発色数: 512色中8色 ●サウンド: FM音源3音 + PSG3音 ●拡張スロット数: 1 (FH) / 2 (MH) ●ドライブ: 5.25インチFDD 2D × 1 × 2 (FH model 20/30) / 2HD × 2D両用 × 2 (MH)



本体は多少小型化。キーボードは98ライクな配列となり、横幅は広がったが使いやすい。なお、専用モニタとともに流行のブラックモデルも用意されていた。

1987

PC-88がホビー用パソコンとして円熟点に達したのがこの年あたり。SR以降大きな変更がなかったグラフィック性能を改善したマシンが登場した。また『シルフィード』や『イース』『ハイドライド3』など、PC-88の性能を限界まで引き出した、後期の名作と呼ばれる数々のゲームが登場しヒットした。

- NECホームエレクトロニクス、ゲーム機『PCエンジン』を発売
- Windows 2.0 発売
- IBMとマイクロソフト、OS/2 1.0を開発
- 世界初のCD-ROMアプリケーション『Bookshelf』発表
- NTTが携帯電話サービスを開始
- 国鉄民営化
- 日本ファルコム『イース』発売
- T&Eソフト『ハイドライド3』発売

88 EVOLUTION

FH/MHから



NEC

PC-9801 UV21 ● 6月

3.5インチ2HDドライブを2機搭載。メインメモリを640KBに拡張している。

PC-9801VX21 ● 6月

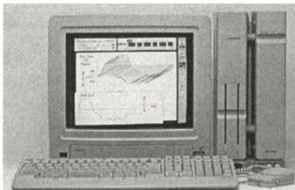
V30と286の2つのCPUを搭載したVXシリーズの後継機。



OTHERS

シャープ X68000 ● 3月

68000 MPUを採用し、強力なグラフィック機能を搭載。前年10月に発表された。



エプソン PC-286 ● 4月

PC-9801との互換性を持ったマシン。



88
CLOSE
UP

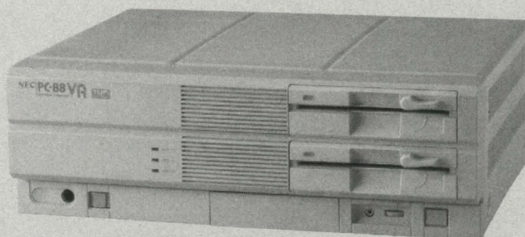
16bitへの扉を開いたPC-88

PC-88VA

● 1987年3月発売 ● 29万8000円

16bitCPUを搭載し、グラフィック機能を大幅に強化したモデル。従来のPC-88 V1/V2モード用ソフトウェアの大部分を互換モードで使用することができた。ビデオプロセッサ(VDP)の搭載によりスクロール機能やスプライト機能を実現し、専用ゲームも発売された。また、ハードウェア的にはPC-9801に近く、いくつかの周辺機器が利用できた。

● CPU: μ PD9002 (V30 コンパチ) 8MHz ● ROM: 768KB ●
RAM: 512KB (最大640KB) ● VRAM: 256KB ● 最大解像度:
640 × 400 ● 最大色数: 65536色 ● サウンド: サウンドボードII相当 ● ド
ライブ: 5.25インチ 2HD/2D FDD × 2



筐体サイズはかなり大きめ。ドライブが上下に並んでいる姿は、PC-98に近い印象だ。

PC-8801FA/MA ● 10月



MA2/FEへ

VA2/3へ

PC-9801 UX ● 10月

VXシリーズとほぼ同じ性能を持った3.5インチFD D搭載モデル。



シャープ X1turboZ II ● 12月

X1turboZのマイナーバージョンアップモデル。X68000の陰に隠れる形に……。



シャープ X1twin ● 12月

X1とPCエンジンをひとつにパッケージングしたマシン。



富士通 FM-77AV20/40EX ● 11月

FM-77AVシリーズの後継機。約25%の高速化、VRAMの増加などの改良が施されている。



アップル Macintosh II ● 9月

Mac初の完全32bit機。拡張用NuBusスロット6基、最大RAM128MBと拡張性が高い。



エプソン PC-286V ● 10月

独自のROM-BASICを搭載したPC-98互換機。前モデルに比べ、低価格・コンパクトに。



エプソン PC-286U ● 10月

PC-98互換機の3.5インチFDD搭載モデル。コンパクトな筐体が魅力だった。

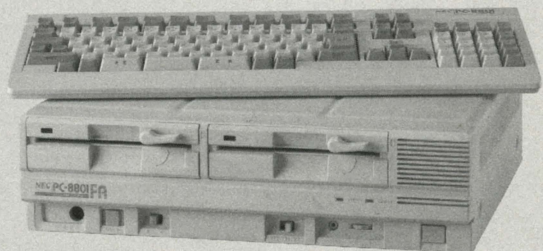
サウンド機能を大幅に強化

PC-8801FA/MA

● 1987年10月発売 ● 16万8000円/19万8000円

前年発売のPC-88FH/MHのサウンド機能を強化。FM音源3音+PSG 3音から、ステレオFM音源6音+リズム6音+SSG 3音+ADPCM音源1音(波形メモリ256KB)と大幅にパワーアップした。これは「サウンドボードII」の搭載によるもので、旧モデル向けに拡張カードも用意された。FAとMAの主な違いはディスクドライブで、FAが2D、MAが2HD/2Dを搭載。

CPU : μ PD70008AC-8 (Z-80H コンパチ) 8MHz/4MHz ● ROM : 128KB ● RAM : 192KB ● VRAM : 48KB ● 最大解像度 : 640 × 400 ● 最大色数 : 512色 ● サウンド : ステレオFM音源6音+リズム6音+SSG 3音+ADPCM音源1音 ● ドライブ : 5.25インチ 2D FDD × 2 (FA)、2HD/2D FDD × 2 (MA)



従来モデルから筐体の大幅な変更点はなし。FHにあったブラックモデルは用意されなかった。

88
CLOSE
UP

1988

家庭用ゲーム機の進化や、強力なグラフィック機能を持ったX68000シリーズの台頭、そして32bit化が始まったPC-98がゲームの世界でも活躍を始め、ホビー用パソコンの王座に君臨してきたPC-88にかげりが見えてきたこの年。そんな中で発売されたのはマイナーバージョンアップ版と、コストダウン版の4機種だった。

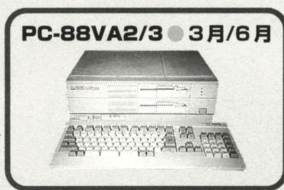
- 日本ファルコム、PC-88VA専用『ソーサリアン』、PC-98用『ソーサリアン』を発売
- エニックス、ファミコンソフト『ドラゴンクエストⅢ』発売。社会現象となる
- セガ、16bitゲーム機『メガドライブ』発売
- NTT、ISDNサービスをスタート

- 日本初のコンピュータウイルス事件発生
- ソウルオリンピック開催
- 光GENJIが「パラダイス銀河」でレコード大賞を受賞

88 EVOLUTION

FA/MAから

88VAから



NEC

PC-9801 UV11 ● 3月

小型の縦置き筐体を採用し、3.5インチ2HD FDDを2基搭載。



PC-9801 CV21 ● 10月

CRT一体型の筐体を採用。3.5インチ2HD FDDを2基搭載。



OTHERS

シャープ X68000ACE-HD ● 3月

X68000の後継機X68000 ACEに20MB HDDを搭載。



88
CLOSE
UP

従来シリーズとの互換性を向上

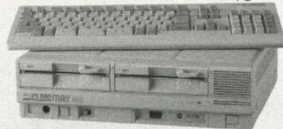
PC-88VA2/3

● 1988年3月/6月発売 ● 29万8000円/39万8000円

前年に発売されたPC-88VAをマイナーバージョンアップしたのがVA2。従来機種との互換性の向上、メインメモリのノーウェイト化、サウンド面の強化、内蔵ドライブの静音化など、様々な改良が施されていた。VA3には9.3MBの大容量を誇る3.5インチ2TD FDDが搭載されているが、専用メディアが当時4000円程度したことから、ほとんど普及しなかった。

- CPU : μ PD9002 (V30 コンパチ) 8MHz ●ROM : 768KB
- RAM : 512KB(最大640KB) ●VRAM : 256KB ●最大解像度 : 640×400 ●最大色数 : 65536色 ●サウンド : サウンドボードⅡ相当 ●ドライブ : 5.25インチ 2HD/2D FDD×2、3.5インチ 2TB/2HD/2D FDD×1 (VA3のみ)

PC-8801MA2 ● 10月



MC/98DOへ

PC-8801FE ● 10月

FE2へ

PC-9801 RA2/5 ● 10月

32bitCPUを搭載した初のPC-98。基本性能の高さからロングセラーに。



PC-9801 RA2/4 ● 7月

12MHz動作の80286CPUを搭載。ホビー用途での人気が高かった。

PC-9801 VM11 ● 11月

10MHz動作のV30CPUを搭載。VM21の後継で低価格をアピール。

シャープ X1 turboZ III ● 11月

X1シリーズ最後の機種。



富士通 FM-77AV40SX ● 11月

FM-7シリーズ最後の機種。標準でビデオキャプチャー、スーパーインボーズ機能を備える。



エプソン PC-286X ● 10月

NEC機には存在しない、16MHz動作の80286相当CPUを搭載。

エプソン PC-286US ● 12月

3.5インチFDDを搭載したコンパクトモデル。CPUは80286相当(10MHz)を採用。

88
CLOSE
UP

高機能・低価格を実現した一台 PC-8801MA2

● 1988年10月発売 ● 16万8000円

PC-88MRからの流れを汲む機種。筐体デザインはMHからほとんど変更されておらず、サウンドボードⅡ相当を標準搭載する点もMAを踏襲。ただし、コストダウンのためか、N-BASICの直接起動はできなくなった。

● CPU: μ PD70008AC-8 8MHz/4MHz
● ROM: 128KB ● RAM: 192KB
● VRAM: 48KB ● 最大解像度: 640 × 400 ● 最大色数: 512色 ● サウンド: サウンドボードⅡ相当 ● ドライブ: 5.25インチ 2HD/2D FDD × 2

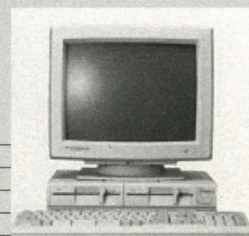


徹底的なコストダウンを追求 PC-8801FE

● 1988年10月発売 ● 12万8000円

PC-88FRの流れを受け継ぐ機種。コストダウンを追求し、当時標準になりつつあったサウンドボードⅡ相当の音源も搭載していない(専用スロットは搭載)。また、ビデオ出力端子を搭載し、家庭用TVをモニタ代わりにできる。

● CPU: μ PD70008AC-8 8MHz/4MHz
● ROM: 128KB ● RAM: 64KB
● VRAM: 48KB ● 最大解像度: 640 × 400 ● 最大色数: 512色 ● サウンド: FM 3和音 + SSG 3和音 ● ドライブ: 5.25インチ 2D FDD × 2



1989

'80年代最後の年には、パソコンのメインストリームはすでに16/32bit機へと完全に移行していた。そんな中、PC-88は様々な形で延命の方法を模索した。PC-98との融合や家庭用ゲーム機との連携、低価格・高性能の追求。この年発売されたモデルは、それぞれ明確な方向性を持っていたのだ。

- 任天堂『ゲームボーイ』発売。『テトリス』ブームが起きる
- ティム・バーナーズ=リー、「WWW」を提唱
- IBM DOS J4.0/V、通称DOS/Vが登場
- 昭和天皇崩御、元号「平成」に
- 連続幼女誘拐殺人事件の容疑者・宮崎勤が逮捕
- 天安門事件勃発
- 手塚治虫氏、死去
- 「ランバダ」ブーム起きる

88 EVOLUTION

MA2から

PC-98DO
●5月

PC-8801FE2
●10月

PC-8801MC
●11月

FEから

NEC

PC-9801 LV22 ●1月

前年に発売のラップトップ型PC-98の後継機。

PC-9801 LX2/5 ●4月

CPUに286を採用した高性能ラップトップ。LX4には20MBのHDDを搭載。

PC-9801 EX/ES ●4月

CPUに286を採用したEXと、i386SX&V30を搭載したES。

PC-9801 RA/RS/RX ●10/11月

x86系とV30、ふたつのCPUで互換性とパワーを両立。

OTHERS

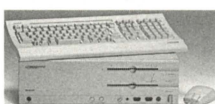
シャープ X68000EXPERT ●3月

搭載メモリを2MBにしたモデル。以降の容量が標準に。



シャープ X68000PRO ●3月

拡張I/Oスロット4基搭載の横置きモデル。スタイルが一部で不評に。



富士通 FM-TOWNS 1/2/1S/2S ●3月

世界初のCD-ROM標準搭載パソコン。32bitCPU・GUIの独自OSなどが話題に。

富士通 FM-TOWNS 1F/2F/H/2H ●11月

CD-ROMドライブ改良など、マイナーバージョンアップされたモデル群。



エプソン PC-386 ●9月

PC-9801RAの対抗機。CPUがi386DX (20MHz)で価格性能比に優れていた。



東芝 ダイナブック J3100SS ●7月

独自の日本語表示機能を搭載したIBM PC互換のノートパソコン。軽量で人気が高かった。



アップル Macintosh IIci ●9月

68030 MPUを搭載したコンパクトなMac。性能と拡張性のバランスが取れた名機。



88
CLOSE
UP

さらなる低価格化を実現

PC-8801FE2

●1989年10月発売 ●11万8000円

PC-88FEのマイナーバージョンアップ機。価格をさらに下げ、筐体デザインの変更、ディップスイッチの撤廃、V2Hモード (8MHz・ノーウェイト) の採用といった改良が行なわれた。FEからテレビ出力機能を継承している。

●CPU: μ PD70008AC-8 8MHz/4MHz ●ROM: 128KB ●RAM: 128KB ●VRAM: 48KB ●最大解像度: 640×400 ●最大色数: 512色 ●サウンド: FM 3和音+SSG 3和音 ●ドライブ: 5.25インチ 2DD FDD×2

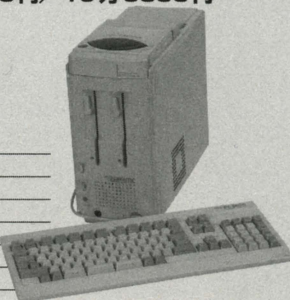
PC-88の最後を締めた“迷機”

PC-8801MC (model 1/2)

●1989年11月発売 ●16万9000円/19万9000円

家庭用ゲーム機「PCエンジン」用のCD-ROMドライブ「CD-ROM²」と同じものを搭載 (Model 1はオプション) し、縦型筐体を採用した異色の機種。だが、専用ソフトが少ない、BASICからはCD-ROMを制御できないなどの問題があった。

●CPU: μ PD70008AC-8 8MHz/4MHz ●ROM: 128KB ●RAM: 192KB ●VRAM: 48KB ●最大解像度: 640×400 ●最大色数: 512色 ●サウンド: サウンドボードⅡ相当 ●ドライブ: 5.25インチ 2HD/2D FDD×2、CD-ROMドライブ



1990

バブル崩壊が始まったこの年、パソコンのメインストリームには、ホビーにもビジネスにも使えるPC-98が君臨。それをシャープのX68000と富士通のFM-TOWNSが追うという勢力図が描かれていた。PC-88と互換性を持ったPC-98DO+が発売されるが、時期はすでに逸しており、商業的には失敗だった。

- 「スーパーファミコン」発売
- ファミコン用『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』発売
- IBMとアップルが提携
- IBM「XGA」規格を発表
- モトローラ、68040 MPU を発表
- 『ちびまる子ちゃん』放送開始
- 初の日本人宇宙飛行士誕生



PC-9801DX ● 11月

CPUに286を搭載し、3.5インチFDDを採用。PC-98では3.5インチFDDが主流に。



シャープ X68000EXPERT II ● 3月
前モデルからのマイナーチェンジ。GUIシエルの「SX-Windows」が添付。

シャープ X68000 PRO II ● 3月
BIOSの改良高速化などを施したモデル。I/Oスロットも4基搭載。

シャープ X68000SUPER ● 6月
SCSIを標準搭載し、HDDの拡張性を向上させたモデル。本体のカラーはチタンブラック。



富士通 FM-TOWNS 10F/20F/40F/80F ● 10月

3代目のマイナーバージョンアップ機。

アップル Macintosh LC/II Si ● 10月

両機種とも低価格・コンパクト路線で人気に。



日本IBM PS/55Z ● 11月

初のDOS/V機。3.5インチ光磁気ディスクをオプションで用意するなど、先進的。

1991

PC-88が表舞台から消えて一年。1991年はパソコンの世界に大きな変化が訪れた年だった。日本語版Windows 3.0が登場し、アプリケーション互換性の壁が取り払われたのだ。当時圧倒的なシェアを誇っていたPC-98用のWindows 3.0も発売され、ここからまた、新たなパソコン戦国時代が始まったのだ。

- PC-98用 Windows 3.0発売
- パソコン通信が一般化、大手商用サービスに人気が集まる
- UNIX互換OS、Linuxの開発開始
- 湾岸戦争勃発
- ソビエト連邦崩壊
- 東京23区の電話番号が10桁に
- 『東京ラブストーリー』放映

PC-9801UF/UR ● 1月

コンパクトで低価格な入門機。URにはRAMドライブが搭載された。



PC-98 GS ● 10月

日本語Windows 3.0搭載、CD-ROM内蔵。後のPC-9821シリーズの原型となる。

シャープ X68000XV I ● 4月

初のスペック変更で動作クロックが16MHzに。「XVI」は「エクシヴィ」と読む。



富士通 FM-TOWNS II CX ● 11月

VRAMの性能向上などにより約40%高速化されたモデル。

富士通 FM-TOWNS UX ● 11月

CPUを386SXにし、10型トリニトロンモニタと一体化したモデル。

アップル Macintosh PowerBook 100/140/170 ● 10月

Mac初のノート型。特にPowerBook 100はソニー製のコンパクト筐体が人気に。



88
CLOSE
UP

ソフトウェア資産を有効活用

PC-98DO

●1989年5月発売 ●29万8000円

PC-8801MH相当とPC-9801VM21相当の機能を両方搭載し、スイッチで切り替え可能としたモデル。PC-98としてはCPUがパワー不足、PC-88モードではサウンドボードII相当の音源が搭載されず拡張も不可、などの問題を抱えていた。

- CPU: V30 10MHz/Z-80H 8MHz
- ROM: 128KB
- RAM: 640KB/128KB
- VRAM: 256KB/48KB
- 最大解像度: 640×400
- 最大色数: 4096色/512色
- サウンド: FM 3和音+SSG 3和音
- ドライブ: 5.25インチ 2HD/2D FDD ×2



PC-88アーキテクチャーの最期

PC-98DO+

●1990年10月発売 ●27万8000円

PC-98モード時のCPUを強化し、前モデルの弱点だったPC-88モードでのサウンドボードII相当音源を搭載。機能的には問題なく、よくできたマシンだが、発売時期が遅かったためヒットせず。最後のPC-88アーキテクチャ採用機。

- CPU: V33A 12MHz/Z-80H 8MHz
- ROM: 128KB
- RAM: 640KB/128KB
- VRAM: 256KB/48KB
- 最大解像度: 640×400
- 最大色数: 4096色/512色
- サウンド: サウンドボードII相当
- ドライブ: 5.25インチ 2HD/2D FDD ×2

蘇るPC-8801伝説

永久
保存版

2006年 3月29日 初版発行

編者●アスキー書籍編集部

発行人●福岡 俊弘

発行所●株式会社アスキー

〒102-8584 東京都千代田区九段北1-13-5 日本地所第一ビル

営業局 03-6888-5500 (ダイヤルイン)

編集……………樫田智男

秋山耕一

清水久美子

竹内充彦

二瓶 朗

進行管理……………辻 憲二

アートディレクター…………阿部泰治 (有限会社ペンシルハウス)

レイアウトデザイン…………柴田聖子

表紙デザイン…………阿部泰治

表紙撮影……………小林 伸

イラスト……………shigezoh

ソフトウェア制作…………株式会社D4エンタープライズ

協力……………日本電気株式会社

株式会社エンターブレイン

MSX アソシエーション

マイクロソフト株式会社

RetroPC Foundation

株式会社アジェンダ

システムソフトアルファ株式会社

有限会社クロノスケープ

株式会社ジー・モード

●弊社刊行物へのお問い合わせは、下記お問い合わせ窓口でお受けしております。なお、詳細な内容に関するご質問については、FAX、お問い合わせフォーム、もしくは弊社アスキー書籍編集部まで返信用切手を同封のうえ封書にてお願いいたします。ただし、本書の記述内容の範囲を超えるものについてはお答えできかねますので、あらかじめご了承ください。

●お問い合わせ窓口

■TEL 0570-003030 (受付時間 平日 10:00～12:00 13:00～17:00)

■FAX 03-6888-5962

■お問い合わせフォーム <http://www.ascii.co.jp/contact/pub/>

■書籍案内 <http://www.ascii.co.jp/books/>

■FAQ・正誤情報 <http://www.ascii.co.jp/books/support/>

■本誌公式Webページ <http://www.ascii.co.jp/ant/pc8801/>

●ウェブ読者アンケートのお知らせ

読者の皆さまのご意見を今後の企画・編集の貴重な資料とさせていただきますので、ウェブ読者アンケートにご協力ください。回答者の方に抽選でプレゼントを提供しています。詳しくはウェブをご覧ください (<http://mkt.uz.ascii.co.jp/>)。

●ご提供いただいたお客様の個人情報の利用目的並びにその他取扱等につきましては、弊社のウェブサイトに掲載したプライバシーポリシー (<http://www.ascii.co.jp/privacy.html>) をご参照ください。

●落丁・乱丁本は、送料弊社負担にてお取替えいたします。お手数ですが、弊社営業局までお送りください。

Copyright ©2006 D4ENTERPRISE, Inc. ©ProjectEGG.

©ASCII Corporation. All rights reserved.

エミュレータ上で動作する各ソフトウェアは、それぞれの著作権者が権利を保有しています。

本書 (ソフトウェア/プログラム含む) は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。なお、本書の付属CD-ROMは、図書館等における閲覧、貸出、複写等の利用をお断りしております。

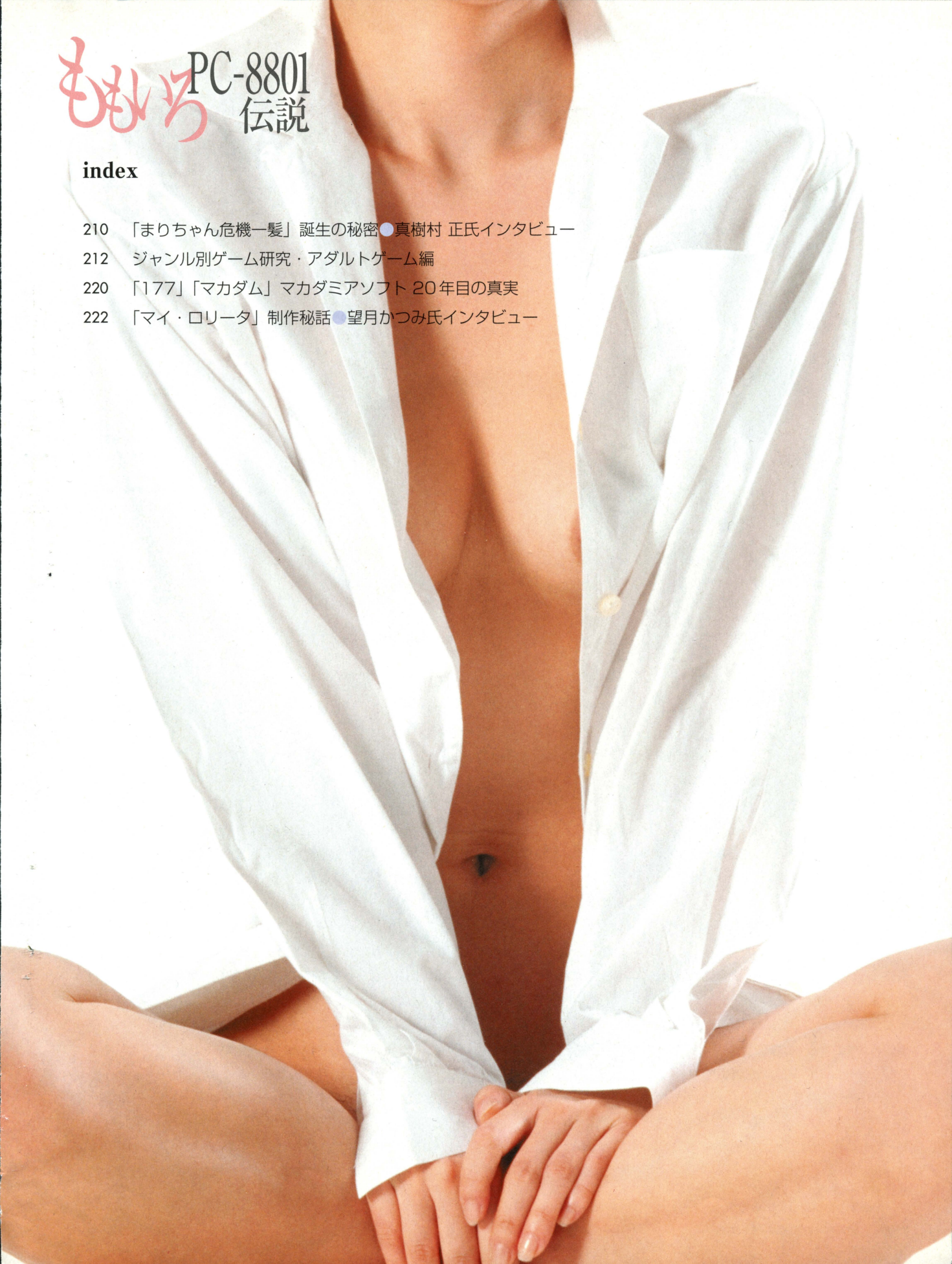
印刷●大日本印刷株式会社

ISBN4-7561-4730-5 Printed in Japan
・1322843

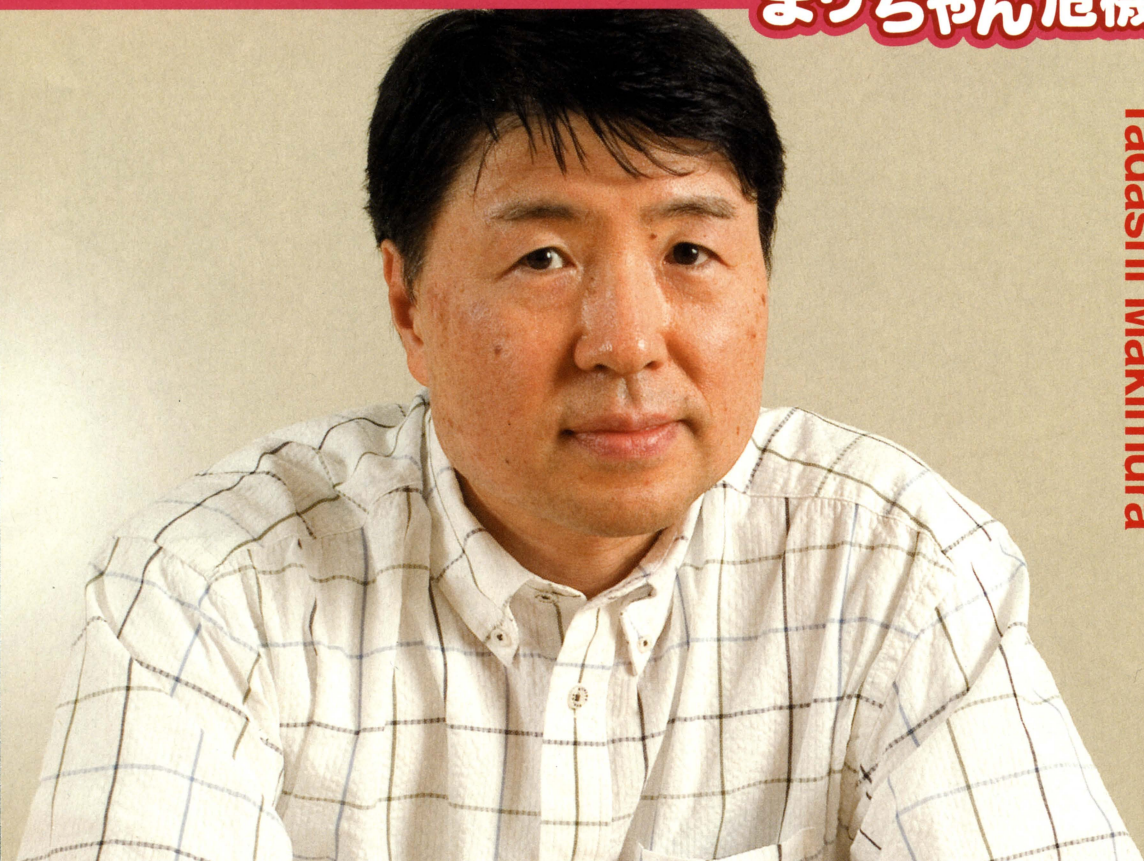
ももろ PC-8801 伝説

index

- 210 「まりちゃん危機一髪」誕生の秘密 ● 真樹村 正氏インタビュー
- 212 ジャンル別ゲーム研究・アダルトゲーム編
- 220 「177」「マカダム」マカダミアソフト 20年目の真実
- 222 「マイ・ロリータ」制作秘話 ● 望月かつみ氏インタビュー



Tadashi Makimura
真樹村 正



**T電機の「野球拳」が
商業デビュー作**

——真樹村先生は、「シェリフ」というマンガを描かれたとき、原作者のすがやみつる先生からマイコンを勧められたと聞いているのですが？

真樹村 そうです。自分も漫画家ですから、ディスプレイに絵を描いてみたいなと思っていました。

——最初に買われたマイコンは「PC-8801」だったのでしょうか？

真樹村 いえ、富士通の「FM-8」でした。グラフィックを描くのが速かったですし。同じダイナミックプロの石川賢さんが使っていましたから。絵は描いていませんでしたが、ゲームはやっていたと思います。

——石川賢先生はあまりCGのイメージがないですよ（笑）。では「マリちゃん危機一髪」はどういうきっかけで作られたのでしょうか？

真樹村 その前にT電機の「野球拳」というゲームを作ったのですよ。それが発売されたら、急にパソコンのモニター売場で女の子の絵が表示されるようになっていましたね。

——すぐ売れたのではないですか？

真樹村 そうなんでしょうけど、5万円ぐらいで買い取りだったかな。

——ええっ、安すぎです！ そもそもどうして野球拳を作ろうと思ったのですか？

真樹村 うーん、女の子の裸を描きたかったからかな（笑）。特別にアダルトという意識でやったわけではなくて、いつもの漫画と同じ絵を描いたという感じですよ。

**CG作成は
サランラップでトレース**

——その後、E社の「ホビープログラムコンテスト」に応募されたのですか。

真樹村 いえ、「野球拳」がテレビで紹介されたのですよ。それをE社の人が見て、

「野球拳と同じようなものを作ってくれ」と言われて。でも「まったく同じではなあ」と考えてみたのですよ。

——先方からスカウトされたんですか！ それでできたのが「マリちゃん危機一髪」だというわけですね。絵からプログラムまで、全部お1人で作られたのですか？

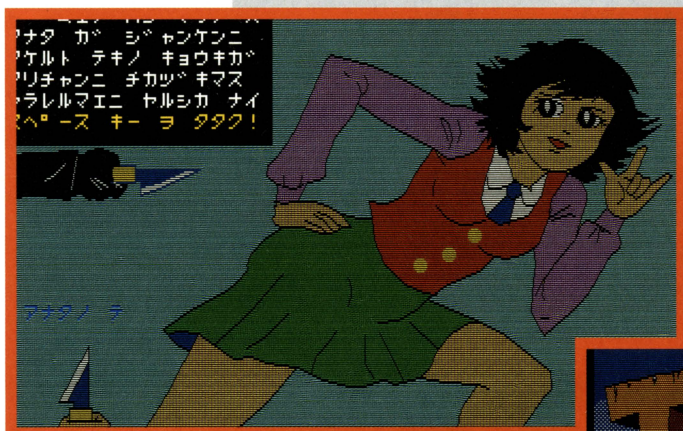
真樹村 ええ、そうですね。基本的にはBASICのライン命令で座標を取って、直線でつないで、CGにするという形です。

——どのような手法でCGを描かれたのでしょうか？

真樹村 まず紙に絵を書くのですよ。それにサランラップを載せて、マジックでトレースする。さらにそのラップをモニタに貼ってから、カーソルの座標が表示されるようなプログラムを作っておいて、1つ1つなぞって座標を取って、それをメモして。

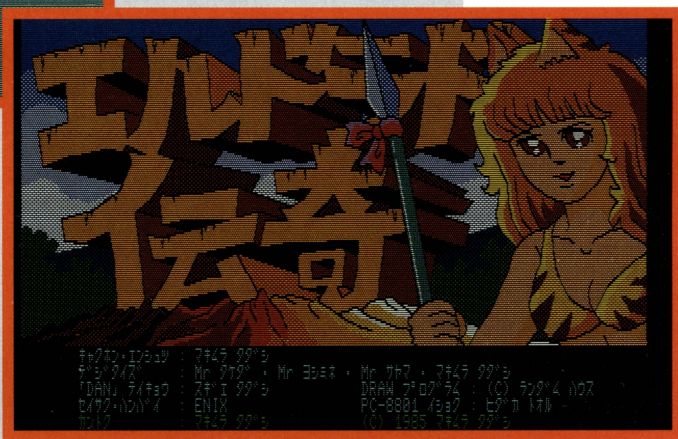
——うわあ、気が遠くなりそうな話ですよ……。

真樹村 それに、7色しかなかったし、肌



「マリちゃん危機一髪」
花の高校生マリちゃんを、怪しい男たちの魔の手から助ける野球拳ゲーム。じゃんけんに負けると、包丁がマリちゃんに迫るのが心臓に悪い。

「エルドラド伝奇」
親友が残したビデオを手がかりに、黄金の都「エルドラド」を探索するアドベンチャー。画面書き換え中に一瞬だけ“ヒント”が見えるのは有名。



色が出なかった。だからライン命令で、マゼンタとホワイトと黄色の線を一挙に画面に描いて、その上にライン命令で絵を描いて、はみ出た部分を消していく手法をとりました。

——いわゆる「中間色」を手作業で実現された。のちの18禁ゲームの「肌色」の先駆けですね。本業のマンガと並行して、ゲームを作るのは大変でしたか？

真樹村 好きなことを遊びでやっている感じだったので、辛くはなかったですね。

——「マリちゃん」は野球拳という本筋こそオーソドックスですけど、電池が6本あって、最低でも3回勝たないとマリちゃん感電死するぞとか、お話がシュールですよ（笑）。

真樹村 いやあ、「野球拳」からいかにして変えようかと、苦し紛れに考えついたのですよ。

——マリちゃんの声、本当の女子高生が当てたというのは本当ですか？

真樹村 ええ、従姉妹の子で、名前も真理子でして（笑）。

——その次が「女子寮パニック」ですが、別に女子寮に取材にいったわけではないですよ？

真樹村 行っていないです。すべて想像です。——オカマが住んでる女子寮もないですね（笑）。その後に「エルドラド伝奇」なのですが、これもお1人？

真樹村 はい、プログラムもそうですね。BASICで書きました。

——当時はキーボードから単語を打ち込む「辞書ゲーム」ばかりでしたが、「女子寮パニック」や「エルドラド伝奇」はコマンド選択式をいち早く実現していましたよね。何か影響を受けたゲームなどがあったのですか？

真樹村 いえ、自分で他のゲームをやってもクリアできなかったから「もう少し簡単に解けないかなあ」と。あと、プログラムを作る上でも、選択肢が決まっていれば、

バグも出にくいですし。

——遊ぶにもデバッグするにも合理的ですよ。結局、ご自分ではFMシリーズしか使われなかったのですか？

真樹村 ええ、「FM-8」の次は「FM-7」でした。ほかに乗り換えて、また勉強するのも面倒くさくて。

——なるほど。すると「マリちゃん」などのPC-8801版も、他の人が移植をされたわけですね？

真樹村 そうだと思いますね。「ガンダーラ」を作っているときに、（プログラム担当の）日高（徹）さんが作った画面を確認するために「PC-8801」を買って、使っていた程度です。

——絵を描くためには富士通の方がすぐれていた……という結論はPC-8801本でどうかと思いますが（笑）。「N88-BASIC」の移植性が高かったから、マルチプラットフォームが実現できたんでしょうね。本日は、ありがとうございました！



文：森瀬 綾

それはあまりにも波乱万丈のできごとだった

アダルトゲーム

ごくごく老舗の一部のメーカーを除き、今やパソコンゲームといえばアダルトゲーム一色。オトナだけに許された甘くて危険な匂いが漂うそれにも、20年以上に渡る長い歴史があったのだ。

アダルトゲーム苦難の叙事詩

睡眠欲、食欲、性欲といえば、人間の3大欲求。2つ目までは無理でも3番目はビデオデッキやパソコンが役に立つ。パソコン用のゲームソフトが店頭に並び始めた1980年代『アダルトゲーム』といえば戦略シミュレーションゲームを指す言葉だった。やがてポルノビデオの呼称がアダルトビデオに変化し、ポルノ的な

内容のゲームソフトもまたアダルトゲームと呼ばれるようになる。

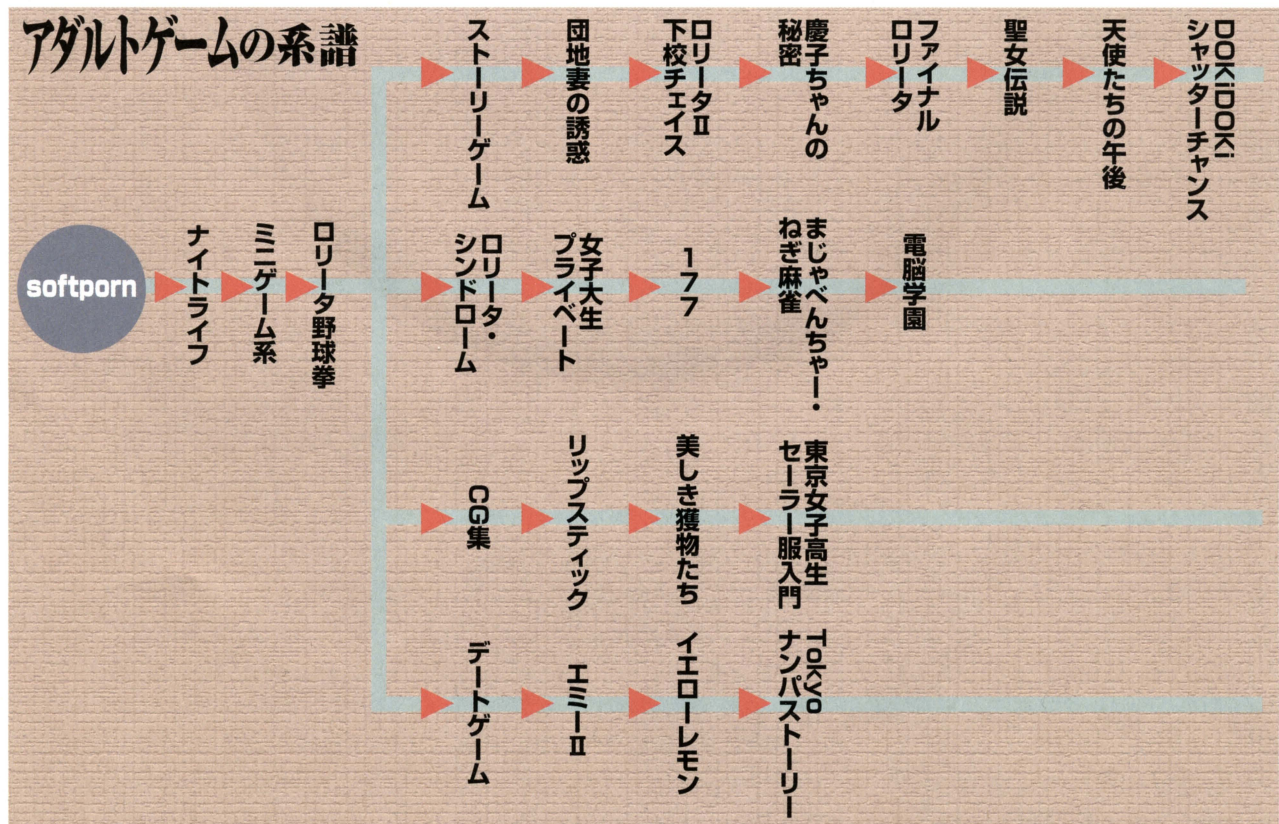
パソコンのグラフィックスが貧弱で、多色表示もできなかった時代、すでにアダルトソフトがいくつもあった。160×100ピクセルの粗いグラフィックスか、昨今のアスキーアートのように文字を組み合わせて再現された女の子の裸に興奮できた先人たちの想像力には敬意を表するほかない。

ロクなグラフィックも表示されない野

球拳の時代から「泣きゲー」という言葉に象徴されるように、美少女ゲームが時に涙を誘うような感動を与えるゲームと見なされるようになるまでの20年、実にさまざまなできごとがあった。

今や日本の主要輸出産業として国をあげて「萌え産業」を育成すべきと、偉い人達の間で囁かれているようなアリサマだが、アダルトゲームが歩んできた道は決して明るい太陽に照らされたものではなかったのである。

アダルトゲームの系譜



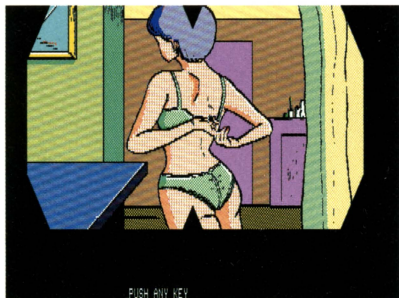
黒歴史の時代

1982年に花開いた国産アダルトゲームは、登場人物の年齢制限やモザイクの強さの制限もなく、あらゆる意味で何でもありのジャンルだった。

アダルトゲームジャンルとはいうものの、裸の女の子と性行為を示唆するグラフィックスなりテキストさえあればアダルトゲームと呼ばれ、厳密に言えばアクションやアドベンチャー、ロールプレイングやシミュレーションと、それこそパズルに至るまで、さまざまなジャンルが混在していた。中にはゲームと呼んでいいのか？ と頭をかしげるものすらあり、作り手もプレイヤーも五里霧中の中にあっただのである。

ごく一部のタイトルを除き、現在のように入ドルトゲームと言えはアドベンチャーゲームを指すようになったのは、PC-8801の最全盛期、それも後期になってからのお話である。

パソコンゲームの市場が生まれて間もなかったこともあり、後に株上場して世界に名だたるゲームメーカーへと成長するようなソフトハウスもまだまだ若く冒険的で、こうしたアダルトゲームを何かしら発売したことがあったが、多くは社史からも抹消され「なかったこと」になっている。おおらかとも言えた規制前の時代、それは闇の中に封印された黒歴史の時代なのだ。



B社から発売された成年向けのパズルゲーム『ピーピングスキャンダル』。何とF社から発売された『女子大生プライベート』と同じ作者による持ち込み作品だったらしい。

解像度が開いた 美少女ゲームへの道

初期に存在したエロ劇画色の強い高年齢向けの作品が徐々に次第にナリをひそめる。代わって台頭してきたのは、1980年代のロリコンブームの影響下でコミックやアニメの絵柄の可愛い女の子。いわゆるアニメ顔のキャラクターが登場する、アダルトゲームで、そのターゲットも18歳を過ぎてソコソコという若者に変化してきた。

当初はミニゲームのご褒美としてエッチ画像数枚が表示されていたが、徐々にストーリー性が重視され、現在の「美少女ゲーム」のスタイルを形成し始めていた。プラットフォームに目を向けると、200ラインと呼ばれた高解像度グラフィックスに、ピクセルごとに8色表示が可能な描画機能が一般的となり、ファミコンにはマネできない美麗な色彩の“かわいやすい”女の子達がモニタの中で姿態を披露してくれた。

この頃になるとアダルトゲームを専門に開発・販売を行なうソフトハウスやレーベルが出現する。さらにこれらのソフトを専門的に扱う雑誌も幾つか創刊されている。これは他ジャンルのゲームには見られなかった現象だ。アダルトゲームは、市場のみならず文化的な意味でもゲーム業界全体における独自のジャンルを形成し始めていた。



学園恋愛アドベンチャーゲームの礎となり、アダルトゲームの方向性に対して決定的な影響を与えたジャストの『天使たちの午後』。『ジャストサウンド』という音声出力デバイスに対応していた。

業界を震撼させた強制捜査

余りにも急激な市場の拡大は反動を招くことになる。数年前に比べてユーザー層が遥かに広がり、作り手であるソフトハウスの数も、それに比例して増大した。こうなると「18歳以上」という限定されたパイの中から購買層の関心を集めるため、各メーカーとも性表現の過激化を図っていく。後にそれが結果としてアダになることも知らずに…。

1991年冬、アダルトゲームには直接関係ないできごとも含めいくつかの不幸な事件により、有名メーカーへの強制捜査と代表者の逮捕という最悪のシナリオへと展開した。その発端が中学生による万引き事件である。未成年者がアダルトゲームを万引きしたことで、アダルトゲームの過激な性描写と、未成年が簡単に入手し得る売り場や価格帯が問題視されたのである。つまり矛先が万引きから、アダルトゲーム自体に向けられたのだ。この騒動は流通や出版社なども含んだゲーム業界全体を震撼させた。

突然の逮捕や販売差し止めを目の当たりにした一部のソフトハウスと出版社は事態を収束に向かわせるべく動く。ビデオ倫理団体と同様に、明確な規定の下に表現の規制を行なう倫理団体の設立を目指したのだ。やがて事件より1年を経ずしてコンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）が設立されたのである。



フェアリーテールのX指定ブランドから発売されていた、美少女でいっぱいの異次元空間ドラゴンシティでの冒険を描くアドベンチャーゲーム『ドラゴンシティX指定』も、問題視された作品のひとつ。



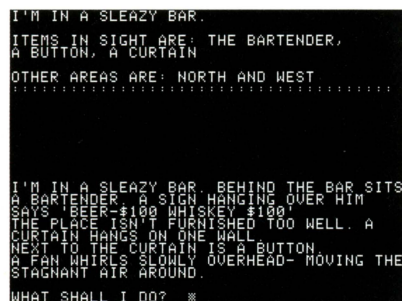
人類初! アダルトゲームの発明と失われた1982年

この地球に生命が誕生し40億年たった今、人類はアダルトゲームを手にした。革命的なできごとを国内外から考察する。

人類が初めて

アダルトソフトを手にした日

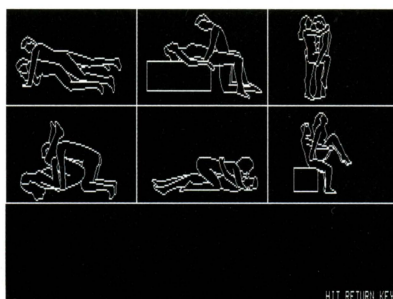
草創期の時代、コンピュータは、研究者達の独占物だった。どこの大学にも巨大なコンピュータ室があり、ハッカーという言葉がコンピュータ犯罪者と同義になる遥か以前、その称号を誇らしく名乗った人々が端末に向かってキーボードを叩いていたのだ。だが実際は言葉の印象とは裏腹に、謹厳実直な学問の象牙の塔ではない。大学などで電算機ルームを一度でも見たことがあれば、それは明らかであろう。ハッカーという名の魔術師達の住まう研究所も同様であり、データセンターには学生や研究員が作成した、下半身を刺激する類のプログラムが入っ



人類初のアダルトゲーム『SOFTPORNO』のスタート画面。主人公がスリージー・バーという飲み屋にいるところから話は始まる。さて、お目当ての女の子はどこに? 画面はApple II版(1981年)。

ていたものだった。ポルノ小説めいた小文に始まり、やがては『エミー』の前身のような人工無能的なトーク・プログラムに発展する。そしてApple][の普及後は、ヌード画像を表示するプログラムが店頭に並ぶようになる。1981年には、シェラ・オンラインより人類初のアダルトゲームと呼ぶに値する作品が発売されたのだ。それが『SOFTPORNO』というタイトルのアドベンチャーゲームである。

シェラ・オンラインはグラフィックスが表示されるAVG、ハイレゾアドベンチャーゲームを生み出したソフトハウスだが、この『SOFTPORNO』は画面なしのテキストアドベンチャーゲーム。だが世間に対して遠慮したわけではない。広告には、3人の女性がトップレスで浴槽に



『ナイトライフ』が持っている全38体位から、今夜のお薦め一覧が表示される。キーを押すと拡大された画面と時間が表示され、指定時間になると、次の体位が表示される。

浸かり、その背景に酒類をお盆に携えたウェ이터とApple][が並んで写っているという実に過激なものだった。

ゲームの内容は、アドベンチャーゲームでお馴染みの「OPEN DOOR」を「TOUCH BUST」にアレンジしたというだけのものだが、直接的に性愛描写に踏み込んだこのゲームは、世間からの批判や非難以上の好評を博す。ゲームジャンルとしてのアダルトゲームは、かくの如くして誕生したのである。

ソレはなかったことに...

『SOFTPORNO』発売から1年後の1982年11月、『ナイトライフ』という国産ソフトが発売される。これを開発し



PSKの人気タイトル、ロリータ3部作の『ロリータII』は、女の子をとエッチするシーンのみグラフィックスが表示されるものの、基本的なシステムはテキストアドベンチャーゲームだった。

1982年~

●ナイトライフ K社

「ご結婚祝いに最適」のキャッチフレーズを掲げた夜の生活シミュレーター。ストロベリーポルノシリーズ。

●ロリータ 野球拳 PSK

吾妻ひでお調で描かれた、セーラー服姿の女の子の可愛らしさが群を抜いていた野球拳ゲーム。

1983年~

●ロリータII 下校チェイス PSK

警察の眼をかくぐって町をうろつき、下校中の少女を襲う過激なテキストアドベンチャーゲーム。

●マリちゃん危機一髪 E社

某E社主催のゲームコンテストの優秀賞受賞作。ジャンケンに負けると、ヒロインに刃物が迫るという内容。

●ロリータ シンドローム E社

可愛い絵柄とは裏腹に、投げナイフや回転ノコギリの魔の手から少女達を守るといふ、過激なゲーム。

●女子大生 プライベート N社

15パズルを解きながら女子大生の服を脱がせてエッチな画像を楽しむという、パズルタイプのアダルトゲーム。

たのは、後に日本の安土桃山時代や中国の三国時代を題材とした歴史シミュレーションで一躍人気メーカーとなってゆくK社だ。日本で最初のアダルトゲームは、一応この『ナイトライフ』だとされている。「されている」という奥歯に物の挟まった言い方なのだが、そこにこのソフトの特殊性がある。このゲームにはオギノ式に基づく安全日計算機能や、性行為の時間に基づくお勧め体位を表示するといもので、ゲームというよりも克・亜樹の人気コミック『ふたりエッチ』の夫婦が喜んで使いそうな、ナイトライフ・シミュレータなのだ。

ゲームと呼ぶには微妙極まる作品を筆頭に、K社からは「ストロベリーポルノ」というシリーズ名の3作品が発売されており、続く2作『団地妻の誘惑』と『オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか』は共にエッチを盛り込んだアドベンチャーゲーム作品。

これらから分かるように、K社にとっての『ナイトライフ』が「ゲーム」を意識して開発していたことが伺える。よって、ここでは現代アダルトゲームの『To Heart』や『加奈』の遠い先祖と見なすことにしよう。

現在、K社は日本のゲーム業界を代表する大企業になっている。「ストロベリーポルノ」に連なる作品たちは、社史のどこを探してもその名前を見つけることができず、たとえ社内であってもその歴史は硬く封印されているのだ。

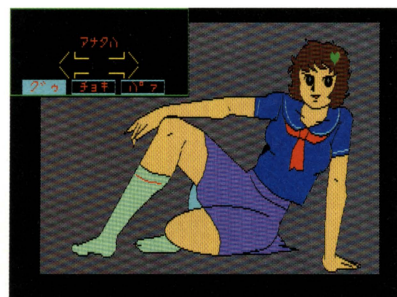
アダルトゲーム界の失われた1982年

K社の歴史に、国産初のアダルトゲームを発売したという記述は現在見あたらない。これは他のソフトメーカーも同じである。『ナイトライフ』から、わずかに遅れて漫画家の横村ただしの手による野球拳ゲームを店頭と並べたパソコン専門店のT社をはじめ、雑誌でゲームコンテストを開催し、優秀な作品をパッケージソフトとして販売し大手メーカーへの道を歩み始めたE社。最近上場を果たし、過去の人気作品のリメイク版をリリースしつつも、一般向けパソコンゲームのメーカーとしては例外的にヒット作をいくつも抱えるF社など、歴史を掘り起こすとキリがない。当時のソフトハウスのほとんどは、アダルトゲームを発売していたと言い切ってもよいぐらいだ。

さらにロリータ3部作として後世に残す『ロリータ野球拳』は、T社のものとはほぼ同時期にリリースされた。『ナイトライフ』をゲームとして見なければ、はじめてゲーム性を持った持ったこの野球拳の2本こそ、日本初のアダルトゲームといいただろう。

黒歴史の最たるものは、K社から発売された『マイ・ロリータ』だろう。このゲーム、E社発売の過激なアダルトゲームの続編として、当初は『ロリータ・シンドローム2』として開発されていた。しかし、あまりにも内容が過激すぎてE社

では発売を自粛してしまったのだ。あやうくお蔵入りになりかけたところを、K社が拾う形で販売にこぎつけたのである。このソフトは「COMIX」というブランドでリリースされたが、実はこれK社とE社のブランド名を合体させたものなのだ。現在、主に1982年に店頭を飾ったアダルトゲームの多くは「ストロベリーポルノ」シリーズ同様に各メーカーではなかったことにされている。アダルトゲームの歴史において、1982年とは「失われた1年」なのだ。



T社から発売された『野球拳』のプレイ画面(1982年)。野球拳は1954年に全国的なブームになった大正生まれの脱がしジャンケン。そろそろ若者には通じない「死語」なのかもしれない。



21世紀現在「ロリータ」というだけで十分に禁モノだが、内容の方もなかなか凄まじい『ロリータ・シンドローム』。ストーリーの存在するAVGではなく、ミニゲーム集のようなソフトだ。

1984年

●ドンファン d社

女たらしの男を描いた映画「ドンファン」から命名されたアドベンチャーゲーム。なんとMZ-1500版が発売された。驚き！

●Emmy アスキー

人工無能エミーと会話をして口説くというゲーム。このエミーちゃん、なかなかおバカさんで困った憶えが。

●ALICE PSK

元祖ロリコン文学『不思議の国のアリス』が原作。地下世界に行ったアリスが繰り広げるエッチな大冒険。

●オランダ妻は 電気ウナギの夢を 見るか？

K社
盗まれたダッチワイフを奪還することが目的の怪しげなRPG。タイトルの元ネタは『ブレードランナー』。



現代アダルトゲームの基礎を築いた ロリコンとラブコメブーム

闇の時代を抜けたアダルトソフトは、時を同じくして吹いた
ロリコンとラブコメブームの風を受け、大海原へ旅立つ。

神！吾妻ひでお氏の存在

1980年代、ロリコンブームが到来する。『少女アリス』や『プチトマト』といった少女を被写体とする写真雑誌が次々と創刊され、その部数も10万部オーダーであったと聞く。今まで劇画調の絵柄とストーリーが中心だったアダルトコミックは、ロリコンブームの影響をモロに受け劇画の代名詞である『エロトピア』をも脅かしたのである。

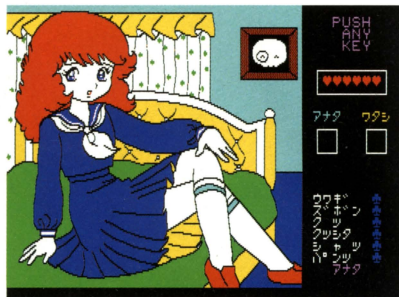
アダルトコミックの女の子は、アニメ調にデフォルメされ「可愛い系」の作品が次々と登場し『レモンピープル』や『漫画ブリッコ』といった雑誌で数多く発表されることになる。またここから、今

では日本を代表するような有名マンガ家も数多く輩出されたのだ。

当時活躍していた作家の中でも、SF専門誌『奇想天外』の別冊に発表した吾妻ひでお氏の「不条理日記」は、数多くのSFファンを狂喜乱舞させ、極めて限定的ではあったが一時代を築いた氏の登場は「神」の来迎にも近いだろう。『やけくそ天使』『ななこSOS』などの作品を通して氏の影響を受けたクリエイターは数知れず。現在のマンガ家にも大きく影響を及ぼしていることは確かだ。中には『新世紀エヴァンゲリオン』でカルト的な人気を集めているGAINAXの前身、ゼネラルプロダクツのメンバーも含まれている。

その吾妻氏を「神とあがめている」と公言するクリエイターの中に、武市好浩

氏がいた。パソコンショップ高知（PSK）というショップブランドから『ロリータ野球拳』『ロリータⅡ 下校チェイス』『ファイナル・ロリータ』の3部作を開発・発売し、日本におけるアダルトゲームを開拓した人物である。PSKは、その名の通り高知県にあるパソコンショップだ。武市氏は、そのショップの店頭でプログラムを打ち込んでいた常連客の1人だった。1983年に発売された『ロリータ野球拳』は、そんなプログラムの1つに店長が注目し、パッケージソフトとして発売したもののなのである。吾妻氏の作品から強い影響を受けた等身の低いロリータ系の絵柄と、ゲーム中で展開されるシュールなシナリオは、『ロリータ・シンдрーム』とともに列島の人気を2分した。



今や伝説的なPSKの『ロリータ野球拳』。この女の子を相手に野球拳を挑み、その端々しい肢体を拝むのだ。セーラー服というコスチュームに時代が感じられる。当時は「セラコン」という言葉もあった。



PSKロリータシリーズの完結編『ファイナルロリータ』。前作の町を舞台にプレイヤーと美少女達が戦うRPG風の作品だ。シビアな進行が必要になるため、詰め将棋と評されることも。



チャンピオンソフトが方向転換した第1弾『慶子ちゃん（アケミちゃん）の秘密』（1984年）。失踪した家庭教師の慶子ちゃんを探す、探偵感覚アドベンチャー。無事発見してラブレッションしてもらうのだ！

1985年～

●マイロリータ K社

美少女を診察し、必要とあらば手術をするという行き過ぎたお医者さんごっこ。失敗するとスプラッタな展開に。

●フェアリース レジデンス チャンピオンソフト

可愛らしい妖精さんと会話してエッチに持ち込むゲーム。開始時にモード選択があり「ヘンタイモード」を選ぶと……。

●今日子PART1 ソフトハウスキャロル

寂しがりやの今日子ちゃんの電話番号を探って電話をするゲーム。うまく会話を進めていくと、エッチな画像が見られる。

●マカダム マカダミアソフト

セクシーポーズをとって登場する美女の性感帯を探れ！ヌード写真集が同梱されていたことが話題を呼んだ。

●イエローレモン

人工無能風の女の子と会話してエッチに持ち込むデートソフト。キーワードを探すためにプログラムを覗くことも。

●ガールフレンド ゆみこ 宇宙企画

アダルトビデオの名門が、中島英雄原画で作成したアダルトゲーム。親の目を誤魔化す「緊急脱出機能」がユニーク。

●天使達の午後 番外編 ジャスト

ただでさえ過激で有名な『天使達の午後』のエッチ画面を、さらに過激なものにアレンジして構成したCG集。

ラブコメが育てた 創世記「萌え」伝説

生物学的なカンブリア時代に起きた生命の爆発的な多様化の勢いで、さまざまなタイプのアダルトゲームが数年に渡り現われては消えていった。試行錯誤の末に主流として定着したのが、アドベンチャーゲームである。

この方向性を決定付け、PSKのロリータ3部作に続いたのが、1985年6月にジャストから発売された『天使たちの午後』である（ご存知と思うが『一太郎』のジャストシステムとは無関係の会社である）。1985年の時点で完成していたアドベンチャーゲームのシステムを使い、当代流行していた学園ラブコメを最初に扱った作品だ。

コミックやアニメ、そしてゲームのターニングポイントとなった80年代ロリコンブームと時をほぼ同じくして、小学館のマンガ雑誌『少年サンデー』を中心に全国的に広がったムーブメントがあった。それがラブコメブームである。あだち充の『タッチ』や原秀則の『さよなら三角』、細野不二彦の『さすがの猿飛』といった作品に代表される80年代前期の少年サンデー及び、その関連誌に掲載されていた作品は、どれをとっても学園ラブコメ漫画の金字塔と呼べる良作揃いだ。そしてラブコメは「萌え」を構成するための重要なベースとなり、現在まで脈々と作品が作り続けられている。基礎となってい

るだけに当時の作品を読み返しても、その輝きと、当時抱いたドキドキ感は失われていない（年を取ったなあ、という一抹のやるせなさはあるが）。ラブコメブームのピークは1985年。『天使たちの午後』が発売されたまさにその年である。

老舗ブランドの創設ラッシュ

1980年後半に入ると、PSKやジャストのようなアダルトゲームのみを開発・販売するメーカーやブランドも大分数を増してくる。現在なおも活動中のフェアリーテール創設は1987年。続いてエルフが1989年、ディーオーが1990年の創設である。一般向けのソフトハウスとして活躍していたチャンピオンソフトが、アリスソフトというブランド名を掲げてアダルトゲームメーカーへの転身したのも1988年のことだ。

出版界でいちはやくアダルトソフト特集を掲載し、その存在を一般のパソコンユーザーに周知させたのは、辰巳出版の『アソコン』（雑誌形式の書籍という扱いだった）だ。また、その不定期刊の増刊『美少女ゲーム最前線』がフォローを始めている。ファミコンの裏技記事とアダルトゲーム特集を同時に掲載し、PTAの眉根を潜めさせた角川書店の『コンプティーク』は1983年の創刊。有名な「ちょっとHな福袋」という袋綴りコーナーは月刊化された86年1月号から登場し、角川書店の子会社である富士見書房より、

コーナー名そのままのタイトルで1冊にまとめられ、何巻も発売されている。定期刊行誌としては最初の専門誌となったメディアックスの『パソコンパラダイス』は、1991年の夏にゲームカタログ的な要素を前面に出し創刊された。そして同人誌というジャンルに目をつけた徳間書店の『テクノポリス』もアダルトソフトを語る上で忘れてはならない存在だろう。

アダルトゲームは、独立した1つのゲームジャンルとして最初のピークを迎えようとしていたのである。



フェアリーテールのデビュー作『ほっとMILK』。のっけから、変人28号を名乗る男があと6人で1000人斬りを達成し、歴史に残るスーパーレイプマンになるのだという宣言を飛ばす。



エルフの第1作目は何とアクションゲームの『DOKI DOKI シャッターチャンス』。女の子の痴態を隠し撮りするというスタイル。フィルムを現像するまで、どんな写真かわからないという演出がニクイ。

1986年

●ファイナルロリータ PSK

ロリコンと美少女達の最後の決戦を描く『ロリータ』3部作の完結編。詰め将棋と言われた高難易度のゲーム。

●177 マカダミアソフト

タイトルは刑法177条（強姦罪）から取った過激なゲーム。国会で取り上げられたこともあり話題作となった。

●世界やるほど SO MUCH ビーコック

クイズに回答してエッチなグラフィックを見ていくゲーム。

●まじべんちゃー ねぎ麻雀 T社

次々と現われる女の子を脱がせる脱衣麻雀ゲーム。勝負に勝って経験を積むとイカサマができるようになる。

●ソーブランド ストーリー HARD

女の子を誘惑してソーブランドを経営、最終的には一大ハーレムを築くという、男の夢(?)を具現化したゲーム。

●POP LEMON チャンピオンソフト

「快楽の地」を求める男が旅をしながら、女の子に会って話を聞き出し、エッチしていくアダルトAVG。

●ラブメイト バルコム

女の子の出す問題に答えると、エッチな画像を見せてくれるゲーム。問題は難問・奇問が多く、柔軟な答えが要求された。

●口説きかた教えます HARD

女の子をナンパしてエッチな絵を見るゲーム。ナンパ中の会話の一部が伏字となり、それを当てて先に進めていくシステム。



世間の荒波に翻弄される アダルトゲーム

宮崎事件の影響でもろに被った業界全体。世間からは強烈な逆境を受け存続すら困難な事態に。審査団体の設立にもかかわらず…。

性表現の過激さと 有害図書狩りに揺れる

アダルトゲームがジャンルとして定着し、参入メーカーや発売タイトルが増加するにしたがって、必然的に競争が生まれる。そして、少なからぬソフトハウスが、この熾烈な市場競争を過激な性表現の増強という方策で乗り切ろうとしていた時期がある。

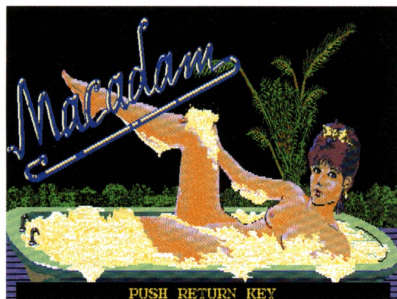
当然、その動向が世間から問題視されぬはずはない。その現われとして、極めて早い段階の1985年にアダルトゲームが国会で話題にのぼった。マカダミアソフトの『177』を巡る有名なやり取りは、1986年10月21日、衆議院決算委員会の席上において公明党の草川昭三議員の

質問から始まった。

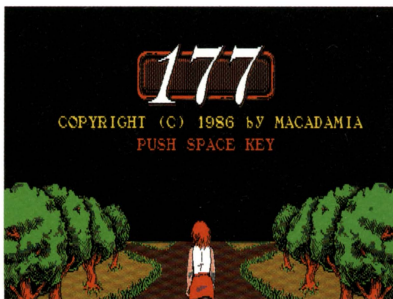
この議事録はWeb上でも公開されており、国会会議録検索システムというサイトで実際に読める。内容の大筋は次のとおり。「最初が強姦でも、和姦に持ち込めば犯罪にはならないということを示唆するゲームの記事を、小中学生が簡単に読むことができしてしまう。こうしたゲームを放置していて良いのだろうか」。177とは刑法177条の強姦罪を意味しているのである。ステージクリアができれば和姦となり、失敗すると逮捕されるゲームだったのだ。結局議事は業界全体の自粛を求める方向にまとまり、行政指導までは行なわれなかったものの、新聞が派手に取り上げたため、大きな騒ぎに発展したのである。

これを受けてメーカー側は該当ソフトの販売を自粛。時折言われているように発禁措置を受けたわけではない。また、この騒動を通してアダルトソフトというゲームジャンルが広く巷に知れ渡ったり、関連メーカーにとっては宣伝にもなったため、業界が冷え込む事態までにはいたらなかったが、一抹の不安は残った。

一方アダルトコミック界では、存続すら危ぶまれる事態になっていた。1980年代末期から始まった「有害コミック排斥運動」である。アダルトコミックを問題視する主婦団体などを中心に、有害図書指定をして書店から追放しはじめたのだ。次は我が身という思いは、どのソフトハウスにもあり、後にその不安は実体化することになった。



女性のヌード写真が付録についていて話題を呼んだマカダミアソフトの『マカダム』。おとなのおもちゃ屋で売っている類のアイテムを使って女の子を悦ばせるのが目的。



国会で取り沙汰された伝説のアダルトゲーム『177』。強姦罪について定めた刑法177条を逆手に取り、最終的に和姦に持ち込めばオーケーだという過激なコンセプトの強姦アクションゲーム。



『177』のゲーム画面。何故か障害物でいっぱい深夜の公園をひた走り、怯えて逃げ惑う女の子に襲い掛かるのだ。まずは衣服を奪い、下着を剥ぎ取り、最後には……！？

1987年

●美しき獲物たち グレイト

ジャストサウンド対応で音声が出るアダルトAVG。ゲームというよりはCG集。アダルトな絵柄が特徴だった。

●ロリータ姫の絵日記 バスカル2

「ロリータ姫の伝説」の続編。高難易度のAVGだった前作に対し、スペースキーを押しているだけで話が進む。

●お嬢様くらぶ T社

トランプの「大富豪」もどきのカードゲームで女の子を脱がしていくゲーム。カードの絵柄も美少女だった。

●ふえりあっている フェアリーテール

一人で留守番している美少女を口説き落とす下着を貰うゲーム。選択が難しいが、会話がエッチで楽しめた。

●ラブ・チェイサー チャンピオンソフト

大富豪の娘を誘拐した犯人を追う探偵が主人公のAVG。色々手を凝らしたシナリオが楽しめた。

●私立探偵マックス アグミックス

女の子とのエッチでエネルギーを補給するニヒルな私立探偵を主人公にしたAVG。ひたすらやりまくれ！

●ほっとミルク フェアリーテール

コマンド選択式アドベンチャー。主人公が登場する女の子を襲いまくる危ないゲーム。

●天使たちの午後2 ジャスト

「天使たちの午後」シリーズの第2弾。今回は、同性愛の女の子達が繰り広げる過激な学園生活を描くAVG。

ピンクページの嵐

1988年から翌89年にかけて世間を震撼させた宮崎勤事件の最高裁判決が、2006年1月17日についに下された。無力な幼女を対象とした陰惨な事件の犯人が、数千本ものアニメやホラー映画、美少女コミックの山に埋もれる「おたく」だったと知れ渡ると、社会は容赦なくその牙を剥いた。その様相は魔女狩りならぬ、おたく狩りに近いものがあり「おたく＝犯罪者」としてメディアは扱った。

続く数年間は、おたく産業にとって受難の年となる。1991年2月22日、委託同人誌を販売していた都内3箇所の書店に捜査員が踏み込み、店長を含む5人が逮捕されたほか、印刷所やサークルまでに捜査の手が及んだのである。この事件に始まる一連のできごとを、おたく文化に詳しい者の間では「1991年のピンクページ」と呼ばれている。

アダルトゲーム業界に対する「ページ」は、その年の夏に起きた。京都の男子中学生がアダルトゲームを万引きし、府警に補導されたことに端を発する。警察は万引き行為よりもアダルトゲームに罪を見たのである。そして開発元のソフトハウス2社に、家宅捜査令状を携えた京都府警少年課の捜査員たちが姿を現わす。それは万引き事件から数カ月後のこと。300本近くのソフトを証拠物件として押収し、両社の代表ら計3名を猥褻図画販

売目的所持の容疑で逮捕した。

そして審査団体設立の設立へ

この騒動で流通最大手のソフトバンクはアダルトゲームの取り扱いを一時的に中断する。他のディストリビュータもそれに習い、アダルトゲームの流通は一時的に停滞することとなった。時を経ずして、警察庁の要請を受けた日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（パソ協）と一部のゲームメーカーにおいて倫理団体設立の話し合いが持たれ、1992年4月にはパソ協の主導で18禁シールが導入され販売の再開にこぎつけた。しかし今度は「有害コミック排斥運動」からの圧力を受ける。同年7月、GAINAXの人気ゲームが宮崎県の有害図書指定を受けたのだ。販売再開を果たしたのもつかの間、より権威ある審査団体の設立が急務となった。結果、1992年8月25日にパソ協の主導の基、美少女ゲーム関連の25社が出席する大規模な会合が開かれ準備委員会を設立し、1992年12月1日コンピュータソフトウェア倫理機構、通称「ソフ倫」が活動を開始する運びとなる。

ソフ倫設立以前のアダルトゲームは、リメイク後に発売された、ごく一部のタイトルを除き、ほとんどが絶版となっている。古くからのアダルトゲームのプレイヤー達は、失われた過去の時代を「規制前の時代」と呼び、おおらかだった



ことの発端になったX指定ブランドの『沙織』。このソフトを未成年である中学生が万引きしたというだけならまだしも、その過激なグラフィックスと内容が、ことさら当局に問題視される原因となった。



『沙織』『ドラゴンシティ』と共に摘発対象となった『天使たちの午後Ⅳ ゆう子』。叔父である校長の依頼を受け、聖ソフィア学院を騒がせる怪事件の調査をする教師が主人公だ。



同じく摘発された『天使たちの午後Ⅲ 番外編』。事件後に『天使たちの午後Ⅲ 番外編・反省版』と題する修正版が改めて発売された。PC-8801版の『天午後』シリーズは2作目と、その番外編まで。

1988年

●少女伝説 NEW SYSTEM HOUSE OH!

美少女の顔を揃えてエッチな画面を見るスロットマシンゲーム。

●夢少女さやか バスカル2

夢に出てきた「さやか」という名の理想の女性を捜し求めるAVG。誘惑を乗り越えて、夢少女さやかを探し出せ。

●天使たちの午後Ⅱ 番外編 ジャスト

「天使達の午後Ⅱ」のサイドストーリー。脇役だった梢を主人公に、彼女と彼女の義兄とのいけない関係を描く。

●かわいさとみの なかよくしてね 宇宙企画

当時の人気AV女優の取り込み画像を使ったボーカールゲーム。

●サッチャンの大冒険 アダミックス

緑沢みゆきの美少女コミックが原作。日本中の500円玉を集めるのが生きがいのサッチャンが、エッチしまくるAVG。

●わたなべわたるの 雑学オリンピック HARD

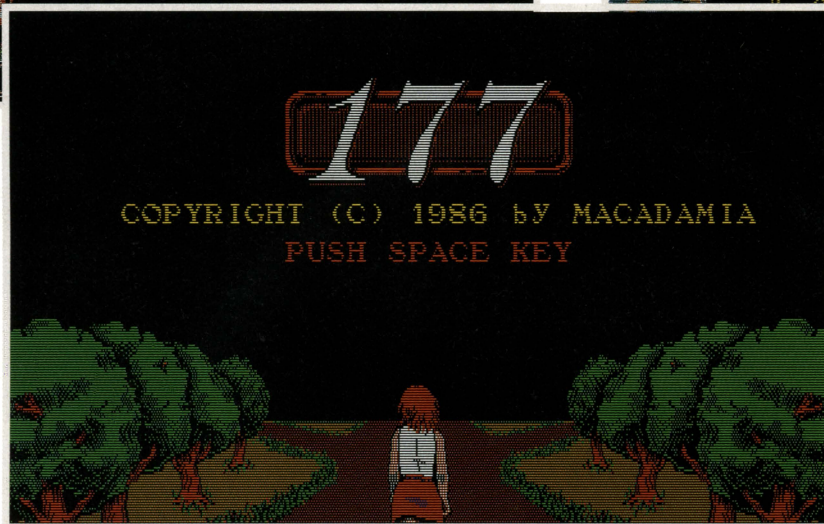
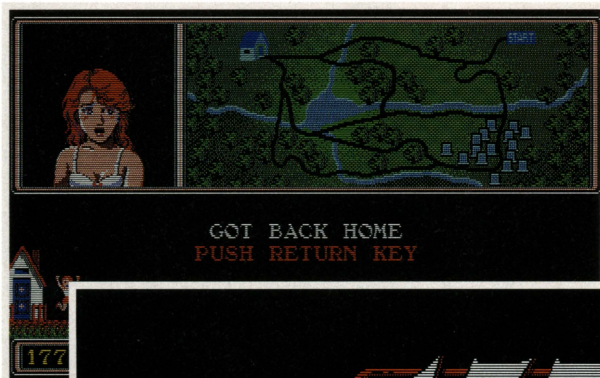
人気美少女漫画化わたなべわたる氏が原画を担当。クイズに回答してエッチ画像を鑑賞するゲーム。

●とらわれペンギン 辰巳出版

美少女コミックの大御所、森山塔の同名作品が原作のAVG。森山塔のキャラが、性技を武器に大活躍する。

●システィライア サリアの大冒険 パンケット

2人の少女が姉を救うためにダンジョンで戦うRPG。敵のモンスターも女の子なので、勝敗に関係なくエッチな絵は拝めた。



マカ太郎 + デビュー・ダミアン

マカダミアソフト 20年目の真実

『177』や『マカダム』。その斬新なアイデアで、当時のアダルトゲーム界を風靡したのが知る人ぞ知る、マカダミアソフト。当時のマカダミアソフトに詳しい人物が匿名で語る開発裏話！

〇〇ソフト＝マカダミアソフト

——マカダミアソフトは〇〇（当時ビジネス系ソフトで有名だったソフトハウス）ソフトの外注という説もありましたが、本当は社内開発されていたのですか？

A はい（キッパリ）。入社して最初の仕事で『177』だったかな。で、バイトのお姉ちゃんたちが、裸のお姉ちゃんのドットを

打ってたのですが、一番ヤバイ部分は描かせられないから、ここを描けって言われて。知ってるかいと聞かれて、まあ知らなくはないですけど（笑）

B バラの花じゃないぞっていう話だね。——もう完全に開発スタッフがかぶってたんですか（笑）。

B いっぱいエロ本が置いてありましたよ、資料として。

A そのときは若いから気になって気にな

って、僕は泊まりますからって（笑）。ススキノ裏通りにある本屋に行って、領収書を切って買ってこいと言われましたよ。

——国会で取り上げられた『177』が一番有名ですね。あの作者の方が、マカダミアソフトのブランドを立ち上げられた？

B そうですね、Sさんという方です。ワープロソフトが実用化され始めたころに、これからはエロ系のゲームだって言ってる。

——ブランド名はどういう由来ですか？

いっぱいエロ本が置いてありましたよ、資料として（笑）。

『177』 『177』は全2面だが、その最初の「ACT・ONE」面。大内秀雄（26歳）を操り、斎藤琴絵（21歳）を追いかけて、4枚の服を脱がせて捕まえるのだ。しかし琴絵の足が速すぎるので、障害物をジャンプして間に近づく必要がある。



B マカダミアナッツの形からですよ。

——思いっきり直球ですね（笑）。

B Sさん、本当に変わった人でしたね。社内で何ラインか動いてましたが、Sさんはマジメなものに関わってないんですよ。ぜんぶバカ系で、素晴らしかったですね。その時、他ではやってないことをやっていたわけですし。

あの『177』に幻の続編が!?

——『177』は随分騒ぎになりましたよね。

B そう、会社をカメラ小僧が撮ってるから、全部カーテンしろとか。でも、それで凄い売れましたね。

——快感を与えれば同意の上ということになって罪に問われないとか、マニュアルにも無茶苦茶なこと書いてましたよね（笑）。

B でも、お姉さんたちは面白がってマニュアル書いてたよなあ。

A なんか湿ってるんですよ、Sおじさんのエロは。その後も、もっとエグイの作ってましたね。また国会で問題になっちゃって、お蔵入りしたんだけど。

——それはどういうゲームだったのですか？

A 褌がバンバンって開いてさ、和服の女性が出てくるの。で、お尻をペロっとめくって振ってるところを、竹の棒を刺して突くの。最悪でしょ、これ？

——突き抜けすぎてついていけない（笑）。

A やってることはただのインベーダーみたいなもんだし、いちおう竹の先は丸くなって、ソフトなタッチにしてあるって。いや、そういう問題じゃないでしょって。

B 今の人間じゃ発想できない。

A その後、Sおじさんが作ったものに

『P』というゲームがあって、これもすごい。主人公たちをお化けで驚かせて、心臓が破裂させないように注意してゴールに導くの。ちゃんと特殊メイクができる人と呼んで、怖い顔を作っていましたよ。

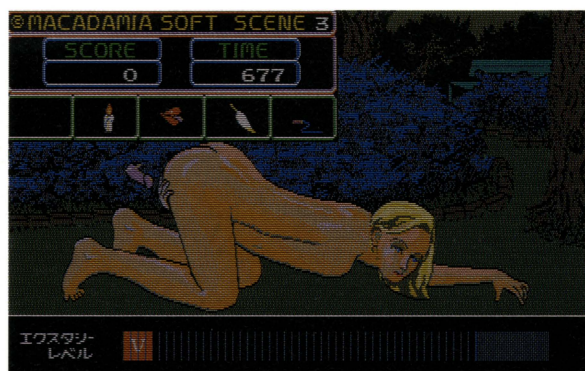
——今のトラップをしかけるホラーゲームの走りですよ。

A 当時は新しいルールを作ろう、人のやってないことをやろうというのが基本にありましたけど、Sおじさんは斬新すぎた。『177』も今リメイクして出したら、けっこう売れそうな気がする。いろんな方面からすごい怒られそうですけど（笑）。

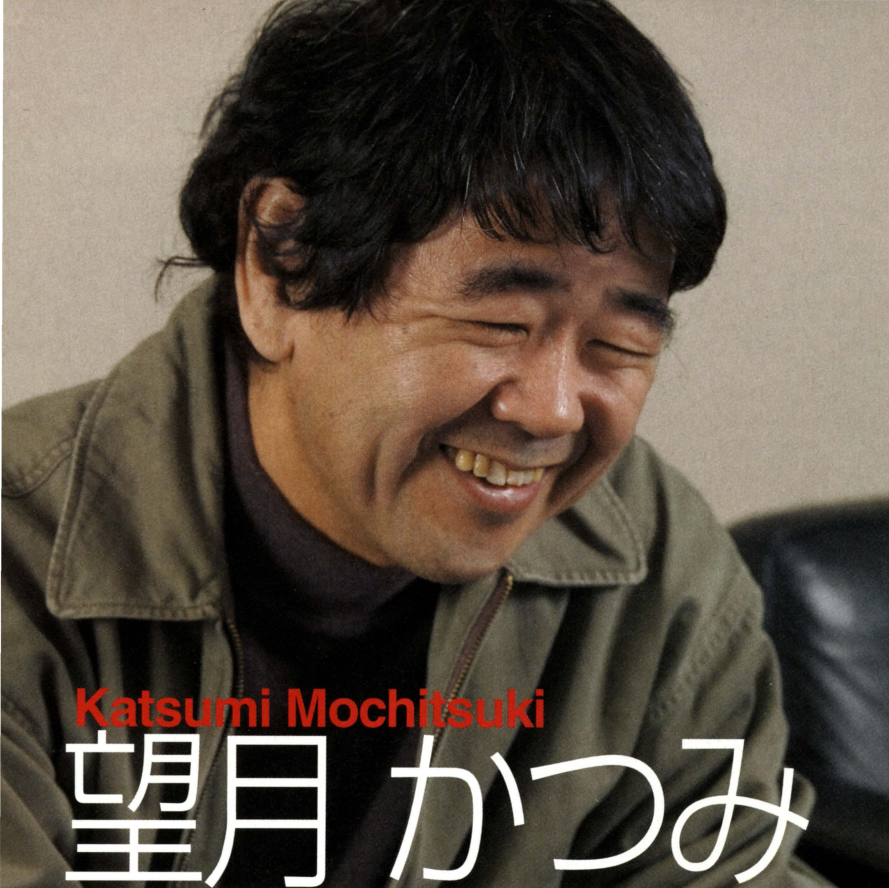
他の人がやらない新しいアイデアを考えると、もちろんエロについても、今の自分の考え方があるのはSさんからの影響が大きいと思っています。たぶん一生追いつけないと思いますが、これからも心の師匠です。



『177』 無事に（無事じゃないけど）彼女を捕まえ、「ACT・TWO」面で腰を使って感じさせることに成功すると、「合意の上」ということで結婚にゴールインする。国会で問題にされて当然の、あり得ないエンディングだ……。



『マカダム』 こちらはマカダミアソフトの第一弾である『マカダム』。彼女をローソクやムチなどの道具を使って気持ちよくさせる。7つの「エクスタシーポイント」を攻めた後、リターンキーを連射しないとイケないのも非常に疲れる。



Katsumi Mochitsuki

望月 かつみ

原点は巨匠「手塚治虫」

——「ロリータ・シンドローム」が登場する以前は、成熟した大人の女性を扱ったものが主流でしたよね。その意味で、のちの18禁ゲームの流れを作ったと思うのですが、望月さんはもともと学習マンガのご出身ですよね？

望月 そうです。でも学習マンガでもね、やたらパンツを描くから有名になってしまったのですよ（笑）。

——ちょうど吾妻ひでお氏がブレイクしたり、「ブリッコ」が創刊して、エロがそちらに行った頃ですよ。ちなみに、影響を受けたマンガ家さんは？

望月 やはり手塚治虫や横山光輝、小澤さとるですかね。とくに手塚先生が好きで、サイン会のたびにいちばん前に立ってたから、「また君か」と言われて。吾妻さんも手塚系ですよ。

——「火の鳥」よりも「ふしぎなメルモ」寄りなのですね。手塚先生のリビドーを正しく受け取ったと（笑）。

望月 僕は立教（大学）の漫研の出身なのですが、僕の下には、さくまあきらがいます。大学に入った途端に空手部の人たちに羽交い絞めにされて、道場に連れて行かれてね。怖いからどこか入らなければならぬというので、漫研のポスターがあったから、そこに「助けてくれ」って。

——もしかしたら空手家として大成して、ゲームも作らなかったかもしれませんね（笑）。「ロリータ・シンドローム」が発売されたときは、すごい反響でした？

望月 もうすぐに「平凡パンチ」とかが取材に来て、「あなたはハッカーですか？」って。ハッカーの意味も分からず聞いてきてね（笑）。それで「週刊少年ジャンプ」で名前が載ってしまって、（連載してる）小学館にばれてしまいました。

——作者名が実名ですからね（笑）。プログラムも独力で作成されたのですか？

望月 ええ、カーソルを動かしてCGが描けるソフトを作ってですね。絵をビニールに描いたものをディスプレイに貼り付けて、データを作りました。最初にメーカーに送ったものには「割れ目」が描いてあっ

て、エニックスの人に「これはマズイ」って言われましてね。でも、時間がなかったから、上からラインを描いて隠しました。——ああ、当時から特定のライン文を消したらプロテクトが外れると噂されてましたが、前貼りなんですか（笑）。ひょっとして、学習マンガの読者からもお便りとかありましたか？

望月 あ、どういうわけか、直接小学生から電話がかかってきて、「服を脱がせる文章はなんですか？」って聞いてきましてね。——まあ、女の子と同じ年頃なんだからロリコンではないですよ（笑）。でも、他の野球拳ゲームより踏み込んだ内容でしたが、ためらいはありませんでした？

望月 自分で作っているとですね、あまり客観的に見られないから。今見たら、回転ノコギリで切ってはまずいよ（笑）。

——当時は規制も何もなく、普通にゲーム売り場で買えましたからね。

K社+E社=コニックス！

——その後、「マイ・ロリータ」を作られたわけですね。

望月 本当は「マイ・ロリータ」というタイトルではなくて、「ロリータ・シンドローム2」でした。で、E社に持っていったら、これはちょっとマズイって言われて、一度はお蔵入りになってしまった。そうこうしていたら電話がかかってきて、「K社さんが出すって言うてる」という話になりまして。それでK社の人にゲームの説明をしたら、「じゃあ発売します」と。K社とE社がくっついて、「コニックス」ブランドとして発売されました。

——2つの社名が合体したのですか！（笑）。

望月 いつの間にか「マイ・ロリータ」なんて、向こうで勝手に名前をつけてね。上手いもんだなって思いましたね。

——前作はまだ女の子を助けるっていう後ろめたさがありましたけど、「マイ・ロリータ」はお医者さんが服を脱がせたり、自

分の意志でイタズラしていて開き直っていますよね（笑）。

望月 そうですね。マジックハンドは、現実世界とゲーム世界をつなぐマニピュレーター（笑）。プレイヤーからは「けっこう取りづらい」って、ブーブーいわれましたよ。服をつかむ場所も、変数でランダムに変わるようにしているから、毎回ちょっとずつ違うのですよ。

——元は「FM-7」版ですが、「PC-8801」への移植は別の方がされたのですか？

望月 そうでしょうね、僕は全然ノートタッチでしたから。サウンドは「FM-7」だと3重和音が使えて、ノコギリが「ウィーン」とか「ガリガリ」とか生々しい音が出るのですが、「PC-8801」だとピーブ音だけでしてね。のこぎりで丸太切ってるみたいな音がするといわれました。

——骨って固いんだなあって……よけい怖いですよ（笑）。

望月 ナイフを投げるのもありましたね。本当はナイフが当たったら、ブツと服が切れて落ちるようにしたかった。でもプログラムがうまくいかなくて、体に刺さってしまっていました。いちばん最初に作ったのは野球拳のパートなのですが、普通は負けても服を着ないでしょう。でも僕のは着てしまう。すごく評判が悪かった。でも、たしか60回負けたあとだと、グーしか出さないという救済措置を施していました。

——60回やる前に投げだしてしまいますよ（笑）。結局、トータルでどのくらい売れたのですか？

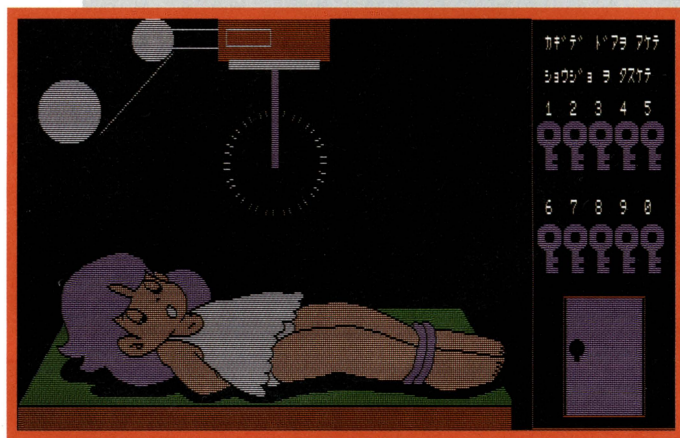
望月 「マイ・ロリータ」はそんな売れなかったと思います。「ロリータ・シンドローム」のときはね、最初に印税が60万円ももらえてびっくりしました。「毎月60万も入ってくるのかな」って思ったら、だんだん減っていきましたね（笑）。

——あの3本がなかったら、美少女ゲームの現在ではなかったと思います。ファンを勝手に代表して、ありがとうございました！



取材の際に持参していただいた原画集。当時が思い出され、懐かしい。

原画のトレースは、このように下書きにビニールを置いて行なった。

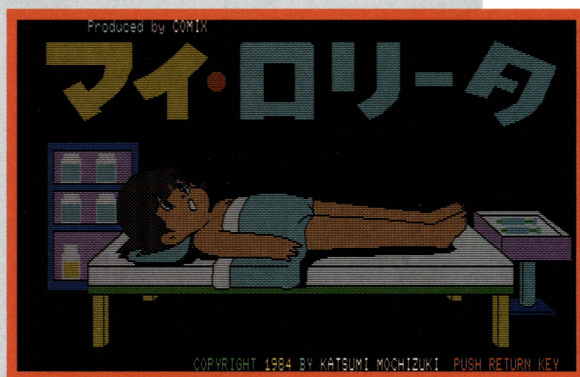


『ロリータ・シンドローム』

今で言う「ろりぶに」の少女たちを電動ノコギリやナイフ投げから、5つのゲームを勝ち抜いて救うゲーム。多くの意味で、現在の発売は難しい。

『マイ・ロリータ』

『ロリータ〜』の事実上の続編。裸の幼女が出てくるだけでも危ないのに、卵子からクローンを培養する裏・学習まんがチックな暴走がすごい。



ももり PC-8801
伝説





ASCII

蘇るPC-8801伝説

永久
保存版

●ご利用にあたっての注意

株式会社アスキー（以下、「当社」といいます）では添付のCD-ROMに収録されたソフトウェアプログラム・データ等（以下、「ソフトウェア等」といいます）について、十分な動作確認、ウイルスチェック等を行なっておりますが、当社はすべての動作環境において正常な動作およびウイルスの不存在等を保証するものではありません。また、ソフトウェア等の利用により発生した、あらゆる障害（直接・間接を問わず、第三者に対する損害についても含みます）について当社では一切の責任を負いません。本書をご購入いただいた方、ご自身の責任においてご利用ください。

添付のCD-ROMに収録されているソフトウェア等は著作権法により保護されています。当社は当社が著作権を有するソフトウェア等について、別途明示する場合を除き、本書をご購入いただいた方が、1台のコンピュータ機器でご利用される場合に限り、利用を許諾いたします。不特定多数に対しての上映や、複数人によりネットワークで配布および使用することはできません。また、当社は当社が著作権を有するソフトウェア等を、本書およびソフトウェア等に定める以外の目的で利用し、複製、翻案、譲渡および貸与することを許諾しておりません。なお、本書の付録CD-ROMは、図書館等における閲覧、貸出、複写等の利用について、これをお断りしております。

Copyright ©2006 D4ENTERPRISE, Inc., ©ProjectEGG, ©ASCII Corporation. All rights reserved.
エミュレータ上で動作する各ソフトウェアは、それぞれの著作権者が権利を保有しています。

ASCII



蘇るPC-8801伝説

永久
保存版

蘇るPC-8801伝説

永久
保存版



ISBN4-7561-4730-5

C3004 ¥2800E



9784756147301

価格 本体2,800円 + 税



1923004028001


蘇るPC-8801伝説
永久
保存版